B/X

Recueil des règles

TSR™

DONJONS & DRAGONS®

Jeu d'Aventures Fantastiques



Le Premier Jeu de
Rôle Fantastique
Pour Trois Joueurs ou
Plus, À Partir de 10 Ans

DONJONS & DRAGONS™

JEU D'AVENTURES FANTASTIQUES

RECUEIL DES RÈGLES B/X



Par *Gary Gygax et Dave Arneson*
Édition anglaise révisée par *J. Eric Holmes, Tom Moldvay, David Cook et Steve Marsh*
Traduction en français : *Martine Robin, Michael Price et Dvergguden*
Édition française révisée : *Anne Moreau et Dvergguden*
Conception du présent ouvrage : *Dvergguden et Bournazel*
Mise en page : *Bournazel*

B/X Recueil V1 - février 2023

PRÉFACE

J'étais en train de libérer la jeune fille enlevée lorsque le dragon surgit. La terrifiante créature longue de quinze mètres et couverte d'écailles nous toisait méchamment de ses ardents yeux rouges. Des volutes de fumée s'échappaient d'entre ses crocs plus larges que des dagues. Le dragon bloquait la seule sortie de cette caverne.

Il m'arrive parfois d'oublier que le Jeu d'Aventures Fantastiques D&D® est bien un jeu et non un roman que je lis ou un film que je visionne. Les règles originales de D&D sont maintenant un classique. Elles ont établi le premier système de jeu en matière de jeu de rôle d'aventures fantastiques et sont encore à mon avis ce qu'il y a de mieux actuellement. Lorsque j'ai effectué leur révision, j'ai tenté de conserver l'esprit amorcé par les règles initiales.

Elles avaient été écrites pour s'adresser à un public ayant déjà l'expérience des jeux. Cette révision a été faite afin de les rendre plus facilement compréhensibles et utilisables pour ceux qui n'ont encore jamais pratiqué un jeu de rôle.

Durant les six années qui ont suivi la parution de la première édition, le personnel de TSR a répondu à des milliers de questions soulevées par les règles. Ces réponses ont permis de mettre à jour certaines parties problématiques qu'il fallait corriger (il s'agissait essentiellement de problèmes de compréhension pour les joueurs novices). Cette révision a bénéficié non seulement de l'expérience acquise par le personnel de TSR mais aussi de l'aide des milliers de joueurs et MD qui nous ont envoyé un abondant courrier.

Le jeu D&D n'a ni gagnants ni perdants. Il n'a que des joueurs qui aiment faire travailler leur imagination. Avec le MD, ils s'emploient à créer des aventures dans des contrées fantastiques où les héros sont légions et où la magie opère vraiment. On peut dire dans un certain sens que le jeu D&D n'a pas de règles, mais simplement des suggestions qui tiennent lieu de règles. Aucune règle n'est figée, surtout si le fait de la modifier ou d'en inventer une nouvelle permet d'encourager la créativité et stimuler l'imagination.

L'important, c'est d'apprécier l'aventure.

Je dégainais l'épée que le mystérieux clerc m'avait donnée. Elle était en acier teinté d'or. La garde était sertie de pierres précieuses qui brillaient de mille feux. Je lançais mon cri de guerre et chargeais.

Ma charge prit le dragon par surprise. Ses mâchoires gigantesques se fermèrent avec bruit tout près de mon visage. Je fendis l'air de mon épée dorée en la tenant à deux mains. La lame pénétra dans le cou du dragon et le traversa. Il s'effondra mort à mes pieds dans un bruit de tonnerre. L'épée magique m'avait sauvé la vie et mettait fin au règne tyrannique du dragon. Le pays était libéré et je pouvais m'en retourner en héros.

Tom Moldvay
le 3 décembre 1980

GENÈSE DE CET OUVRAGE

C'est au printemps 1983 qu'apparut dans les boutiques la toute première traduction officielle en français des règles de D&D ; il s'agissait des règles de Base révisées par Tom Moldvay ! Achetée dès sa sortie, cette boite fut mon premier contact avec ce jeu dont j'avais entendu parler depuis de nombreux mois et qui me faisait tant rêver. Malheureusement, la traduction souvent erronée et surtout le fait que les règles Expert ne furent jamais traduites mirent rapidement un terme à mon expérience avec D&D et dès l'automne 1983 je passais à AD&D (dont les règles n'étaient certe pas traduites mais pratiquées par beaucoup plus de joueurs).

J'ai néanmoins toujours gardé au fond de moi un profond attachement à ces règles de Base, aussi en 2020 je décidais de leur redonner une nouvelle vie en reprenant la traduction originale afin de corriger toutes les erreurs de traduction qui s'y trouvaient.

Ce travail achevé, je me suis alors dit que c'était dommage d'avoir enfin un ouvrage expurgé de ses défauts de jeunesse mais de ne toujours pas pouvoir faire évoluer ses personnages au-delà du 3e niveau car les règles Expert n'avaient jamais été traduites. Et c'est ainsi que je me suis lancé début 2022 dans leur traduction. Ce travail achevé, nous avions alors tout ce qu'il fallait pour vraiment pouvoir jouer dans la langue de Molière à cette version de D&D que l'on appelle B/X.

Mais ce n'était pas fini ! Il se trouve que depuis déjà plusieurs années, des fans de cette version outre-atlantique ont conçu un recueil regroupant toutes les règles (Base et Expert) en un seul ouvrage ! Ils ont même rajouté dedans tous les monstres qui se trouvent dans les différents modules de la gamme ! Du coup, avec l'ami Bournazel, on s'est dit « Et pourquoi ne pas faire la même chose en français vu qu'on dispose de tout le matériel ? » Et le résultat est maintenant entre vos mains ! Bonne lecture et bon jeu à tous !

Dvergguden
le 3 décembre 2022

Remerciements

Les auteurs et le directeur de publication désirent adresser leurs très sincères remerciements aux personnes suivantes pour leur contribution au présent ouvrage : Tom Moldvay, Brian Blume, Dave Cook, Steve Marsh, Ernie Gygax, Allen Hammack, Kevin Hendryx, Harold Johnson, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Alan Lucien, Frank Mentzer, Mike Mornard, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Patrick Price, Paul Reiche III, Evan Robinson, Gordon Schick, Lawrence Schick, Edward G. Sollers, Don Snow, Stephen D. Sullivan, Ralph Wagner, Jim Ward, Jean Wells et Bill Wilkerson.

PARTIE 1 : INTRODUCTION

Qu'est-ce que D&D ?

Le jeu d'aventures fantastiques DONJONS & DRAGONS® (en abrégé D&D) est un jeu de rôle d'aventures que l'on peut pratiquer à partir de 10 ans. Avec les règles de D&D, les joueurs endossent le rôle de personnages évoluant dans un monde fantastique où la magie est réelle et dans lequel les héros partent à l'aventure et entreprennent des missions dangereuses en quête de fortune et de gloire. Les personnages acquièrent de l'expérience en surmontant les dangers et en rapportant des trésors. Leur puissance et leurs compétences augmentent à mesure qu'ils gagnent en expérience.

Il faut être au moins deux pour jouer, mais le jeu est beaucoup plus intéressant avec quatre à huit joueurs. Contrairement aux autres jeux de société, celui-ci n'a ni plateau, ni pions. Il suffit pour jouer d'avoir en main ces règles, des dés (à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces), de se munir d'un crayon et de papier blanc quadrillé, et d'avoir un peu d'imagination. L'utilisation de figurines en plomb pour représenter les personnages et les monstres peut apporter un plus, mais on peut tout à fait se passer de ces accessoires.

Comment utiliser ce manuel ?

Toutes les règles nécessaires pour jouer à D&D sont contenues dans ce manuel divisé en 9 parties :

- La Partie 1, **INTRODUCTION**, donne des renseignements d'ordre général ainsi que la définition de nombreux termes utilisés dans le cadre du jeu. Tous les termes de référence ont été regroupés dans le **GLOSSAIRE** (à la fin du manuel, pages 157 et 158).

- La Partie 2, **INFORMATION SUR LE PERSONNAGE DU JOUEUR**, explique au joueur comment créer un personnage. La marche à suivre est numérotée étape par étape et est donc très simple.

- La Partie 3, **SORTS**, énumère les sorts des magiciens, des elfes et des clercs, en donne la description et précise pour chacun d'eux les conditions d'emploi.

- La Partie 4, **L'AVENTURE**, regroupe des tas de renseignements divers utiles aux joueurs.

- C'est pendant les rencontres que le jeu s'anime vraiment, aussi la Partie 5, **RENCONTRE**, est entièrement consacrée à ces moments d'actions parmi lesquels le COMBAT.

- La Partie 6, **MONSTRES**, donne la liste alphabétique de plus de 200 monstres, leurs descriptions et des explications sur chacun d'eux.

- La Partie 7, **TRÉSORS**, donne la description des différents types de trésors et d'objets magiques que les personnages des joueurs peuvent trouver au fil de leurs aventures.

- La Partie 8, **RENSEIGNEMENTS À L'ATTENTION DU MAÎTRE DE DONJON**, explique pas-à-pas comment concevoir un donjon ainsi qu'une contrée sauvage et donne des conseils utiles à l'arbitre du jeu.

- La Partie 9, **AVENTURES SPÉCIALES**, contient les règles pour les aventures nautiques et les combats en mer.

Ce manuel de règles permet aux personnages créés par les joueurs de progresser du 1er au 14e niveau d'expérience. (Nous reviendrons plus tard sur ces termes). Si lors des premiers niveaux les aventures se déroulent principalement dans des donjons, les joueurs vont rapidement les poursuivre hors de ceux-ci. Avec ses richesses plus abondantes mais aussi ses monstres plus puissants, une zone de "contrées sauvages" va vite se révéler être un défi de taille pour les joueurs. En développant sa campagne, le MD va créer des nations entières et leurs cultures, donnant aux personnages une histoire et un passé. Les aventuriers pourront même façonner l'histoire de leur monde au fur et à mesure qu'ils deviendront plus puissants.

En gagnant en richesse et pouvoir, les personnages joueurs pourront bâtir des châteaux ou des forteresses qui les protégeront, eux et leurs suivants. Ils pourront encourager l'installation de populations autour de leurs forteresses afin de renforcer ces dernières, devenant pourquoi pas les seigneurs de leurs propres territoires. Depuis leurs bases dans les contrées sauvages, ils pourront ensuite coloniser et gouverner de plus vastes zones, apportant la civilisation dans ces terres perdues.

La campagne peut ainsi être étendue jusqu'à englober un monde complet. La seule limite à ce monde plus vaste, c'est l'imagination des MD et des joueurs. Il y a fort à parier que tous sauront y trouver encore plus d'amusement et de défis à relever !

Lisez ce manuel du début à la fin (à l'exception de la partie donnant un exemple de donjon). Toutes les règles de D&D sont étroitement liées et si elles peuvent paraître embrouillées à la première lecture, elles deviendront vite compréhensibles une fois appliquées dans le contexte du jeu. Cela ne veut pas dire qu'il faille en négliger la lecture, mais si au bout d'un certain temps de jeu, vous ou votre arbitre (le Maître de Donjon) pensez que quelque chose doit être changé, réfléchissez bien tout d'abord aux conséquences que cela aura sur le jeu, et puis allez-y. Nous voulons que ces règles soient des guides qui vous permettent de jouer et de vous amuser, sans que vous vous sentiez pris dans un carcan.

Définition des mots-clés de D&D

LISEZ ATTENTIVEMENT CE PARAGRAPHE. Les mots que vous y trouverez vont revenir tout au long du manuel et sont également inclus dans le **GLOSSAIRE**.

On peut diviser en deux catégories les personnes qui jouent à D&D. Une personne sert d'arbitre et porte le nom de **Maître de Donjon** (abrégé **MD**). Toutes les autres personnes qui participent au jeu portent le nom collectif de **joueurs**. Ils créent chacun un personnage imaginaire appelé **personnage du joueur** (**PJ**), les autres personnages rencontrés au cours du jeu et qui sont sous la direction du MD sont appelés **personnages non joueurs** (**PNJ**). Un groupe de personnages des deux catégories (PJ et PNJ) qui voyagent ensemble s'appelle un **groupe**.

Le rôle du MD englobe la préparation et la conception du cadre de l'aventure avant le commencement de la partie. Le cadre du jeu a pour nom : **donjon**, du fait que la plupart des aventures se passent dans des cavernes souterraines ou des salles situées sous des ruines ou des châteaux forts. Le MD établit avec soin le plan du donjon sur papier quadrillé. Ce plan peut avoir été entièrement conçu par le MD ou il peut s'agir d'un plan déjà tracé, comme celui inclus dans ce jeu et appelé un **module de donjon**. Que le MD décide de créer son propre donjon



ou qu'il se contente d'étudier attentivement un module donné, il doit être prêt à consacrer plus de temps que les joueurs à la préparation du jeu.

Les joueurs créent leur personnage en fonction des indications données dans la **Partie 2, INFORMATION SUR LE PERSONNAGE DU JOUEUR**, et doivent ensuite choisir une **classe** (profession) pour leur personnage en fonction des caractéristiques de celui-ci. Une fois que ceci est fait et que le MD a préparé le donjon, la partie peut commencer.

Chaque partie est une **aventure** qui peut durer aussi longtemps que les joueurs et le MD le désirent. Une aventure peut ne durer qu'une heure mais aussi tout un week-end. Une série d'aventures liées les unes aux autres s'appelle une **campagne**.

Lorsque par exemple des joueurs entrent dans un donjon, le MD leur décrit ce que les personnages peuvent voir. Le joueur chargé de dresser le plan d'après les descriptions orales du MD est appelé le **cartographe**. Au fur et à mesure que les personnages des joueurs progressent dans le donjon, le MD leur révèle une plus grande partie du plan, de sorte que le plan du MD et celui des joueurs finiront par être plus ou moins identiques.

Afin d'éviter toute confusion, les joueurs choisissent parmi eux une personne (un joueur) comme **porte-parole du groupe**. Lorsque des évènements ou circonstances inhabituels surviennent, chaque joueur pourra s'il le désire expliquer ce que fait son personnage. Le porte-parole doit s'assurer qu'il transmet bien tous les désirs des personnages des joueurs. Il est un médiateur entre les joueurs et le MD et n'a pas à juger ce que font les personnages

À mesure que les personnages des joueurs évoluent, ils vont rencontrer des "monstres" qu'ils vont devoir éviter, combattre ou avec lesquels il leur faudra parlementer. Un **monstre**, c'est tout animal, personne ou créature surnaturelle qui n'est pas le personnage d'un joueur. Ce peut être un dragon féroce ou un humble marchand tout à fait inoffensif. Les monstres humains sont appelés le plus souvent personnages non joueurs (PNJ) pour les distinguer des autres monstres.

Lorsque les personnages des joueurs se retrouvent en présence de monstres, on appelle cela une **rencontre**. Les personnages des joueurs découvrent aussi des trésors et tentent d'éviter des pièges dangereux. Quelquefois, bien sûr, il leur faut combattre des monstres : c'est une **mêlée** (appelé également corps-à-corps).

Les personnages des joueurs tentent d'acquérir de l'expérience, quantifiée en **points d'expérience** (XP). Ceux-ci sont attribués par le MD à la fin de chaque aventure. Par la suite, les personnages recevront d'autres points d'expérience pour chaque aventure à laquelle ils participent.

On appelle **contrée sauvage** toute zone qui se situe en extérieur. Il peut s'agir de jungles enchevêtrées, d'océans profonds, de montagnes enneigées, de vastes plaines inexplorées, de cités en ruines, et même de villes inconnues.

Quand les personnages joueurs parviennent au 9e niveau d'expérience, ils atteignent alors leur **niveau nominal**, par exemple Mage dans le cas du magicien. À leur niveau nominal, certaines classes peuvent construire une base fortifiée afin de se protéger eux et leurs suivants. Une telle base est appelée un **château** lorsqu'elle est construite par des humains autres que des voleurs, un **repaire** lorsqu'elle est bâtie par des voleurs, et une **forteresse** lorsqu'elle est édifiée par des demi-humains.

Les jeteurs de sorts ont la possibilité d'utiliser des **sorts inversés**. Les sorts qui peuvent être inversés sont repérés par un astérisque (*) placé juste après leur nom dans la **Partie 3, SORTS**. Un sort inversé crée l'effet opposé à celui d'origine.

La **recherche magique** est le procédé utilisé par les jeteurs de sorts pour créer un objet magique. Par le biais de cette recherche, un jeteur de sorts peut également créer de nouveaux sorts qui ne sont connus de personne d'autre. La plupart des détails concernant la recherche magique sont laissés à l'appréciation du MD (voir page 127).

Emploi du mot "niveau"

Le mot "niveau" a plusieurs significations dans le jeu D&D®.

EXPÉRIENCE : "Niveau d'expérience" est un terme général qui correspond à un montant de points d'expérience. Quand un personnage atteint le nombre de points d'expérience requis, il gagne un niveau d'expérience. **Tous les personnages des joueurs commencent le jeu au premier niveau** et gagnent des points au fil de leurs aventures.

MONSTRES : Le mot "niveau" est utilisé pour indiquer la puissance et la férocité de chaque type de monstre. Le niveau d'un monstre est égal au nombre de ses "**dés de vie**" (Le nombre de points de dégâts qu'un monstre peut encaisser tout en restant en vie – voir **MONSTRES**, page 58). Certains monstres détiennent des pouvoirs spéciaux, et de ce fait le MD peut alors envisager de les considérer d'un niveau supérieur au nombre réel de leurs "dés de vie".

SORTS : Le terme "niveau" peut aussi indiquer le degré approximatif de complexité d'un sort. Par exemple, **lumière** est un sort de 1er niveau, mais **lumière éternelle** (version plus complexe de **lumière**) est un sort de 2e niveau.

DONJONS : Enfin le mot "niveau" peut désigner la profondeur d'un donjon et donner une idée approximative de la difficulté qu'il présente. À titre d'exemple, le 3e niveau d'un donjon renfermera essentiellement des monstres avec 3 dés de vie alors qu'au 1er niveau se trouveront les monstres n'ayant qu'un dé de vie.

Ces usages multiples du mot "niveau" deviendront vite familiers une fois que les joueurs auront fait quelques parties.

Comment utiliser les dés ?

Dans le jeu D&D, afin de créer un très grand nombre de possibilités laissées au choix du hasard, on utilise différentes sortes de dés. Ces dés peuvent paraître étranges au premier abord mais ils deviendront très vite un élément familier du jeu. Il y en a 6 : un dé à quatre faces, un dé à six faces, un dé à huit faces, un dé à dix faces, un dé à douze faces et un dé à vingt faces. Afin d'en faciliter la lecture, tous les dés portent des chiffres et non pas des points.

On utilise souvent une abréviation pour se référer aux dés. Le premier chiffre de l'abréviation correspond au nombre de lancers à effectuer avec le dé, vient ensuite la lettre "d" (abréviation de dé ou dés), puis le type de dé utilisé. Exemple : 5d8 signifie 1 dé à huit faces lancé 5 fois, ce qui donnera un chiffre entre 5 et 40.

Le d4 ressemble à une pyramide. La meilleure façon de "lancer" un d4 est de le faire tournoyer en le jetant en l'air. Il atterrira sur une face, les trois autres faces étant visibles. Le chiffre le plus près de la surface plane où repose le dé est le même sur les trois faces visibles ; c'est le résultat du lancer de ce dé.

On lance tous les autres dés normalement, la face supérieure donnant le résultat. Le 0 du d10 se lit "10". Le d10 peut aussi être utilisé pour indiquer un pourcentage, c'est-à-dire un chiffre entre 1 et 100. Il faut lancer le d10 deux fois. Le premier jet indique la dizaine et le deuxième jet les unités. Par exemple, un résultat de 5 suivi par un résultat de 3 donnera 53. Un résultat de 0 suivi par un autre 0 équivaut donc à 100. Lancer le d10 pour obtenir un chiffre entre 1 et 100 s'appelle : lancer les **dés de pourcentage, abrégé en d%**.

Comment gagner ?

Les concepts de "gagner" et de "perdre" qui sont valables pour presque tous les jeux ne s'appliquent pas au jeu D&D. Le MD et les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres et même si le MD joue souvent le rôle de monstres divers qui viennent menacer le groupe ou les personnages des joueurs, il est neutre. C'est un guide ou un arbitre, il mène le jeu, dirige l'action et garantit l'intérêt de l'aventure. Les personnages des joueurs ont le plaisir de surmonter des obstacles fantastiques et de gagner des trésors, mais cela ne met pas fin au jeu. La partie n'est pas non plus perdue simplement parce qu'un joueur n'a pas eu de chance et que son personnage a succombé, puisqu'il suffit à ce joueur malchanceux de jeter les dés à nouveau pour créer un autre personnage avec lequel il continuera le jeu. Une bonne campagne de D&D ressemble à la création d'un roman fantastique sous la plume du MD et des joueurs.

Aider un joueur novice

Si l'un des joueurs de la campagne qui commence est un débutant, le MD peut vouloir l'aider en passant en revue quelques règles générales. Par exemple, le MD devrait lui montrer comment on crée un personnage et lui décrire les classes et les niveaux. Examiner avec lui les listes des prix et des équipements peut aussi l'aider à préparer son personnage pour l'aventure à venir. Il devrait également lui expliquer certains termes tels que jet de protection, dé de vie, points de vie, classe d'armure et sorts. Mais la meilleure façon d'aider un joueur débutant reste encore de l'entraîner le plus vite possible dans une aventure trépidante et divertissante.

La campagne dans les contrées sauvages

Une campagne dans les contrées sauvages demande bien plus de travail à un MD qu'une campagne en donjon. Il doit par exemple avoir une idée générale de ce qui se trouve dans chaque zone car le groupe peut littéralement aller n'importe où ! Bien qu'un groupe puisse être guidé vers une zone précise en plaçant avec soin des indices, le MD devra se tenir prêt à inventer des petits détails au pied levé si nécessaire.

Dans les contrées sauvages, il y aura rarement le temps de guérir complètement entre deux rencontres, et l'équipement de valeur ne pourra pas être remplacé facilement. Le MD devra en tenir compte lorsqu'il dirigera une aventure en extérieurs.

Quand les personnages atteignent le 9e niveau (**niveau nominal**), ils sont alors assez puissants pour coloniser de nouvelles contrées et construire leur propre château. Ceci offre de nouvelles et nombreuses opportunités de jeu de rôle tandis que les joueurs tentent de gérer de petites propriétés ou baronnies.

Mais par-dessus tout, les personnages menant une campagne dans les contrées sauvages ne vivent pas en vase clos. Le MD devrait mettre en place des évènements qui se déroulent ailleurs mais peuvent affecter (ou être affectés par) les actions des joueurs. Il peut y avoir plusieurs "intrigues" qui se déroulent en même temps, et le MD pourrait essayer d'impliquer chacun des joueurs dans un enchaînement d'événements. Ceux-ci se développeraient alors selon les actions des personnes qui y prennent part. **Il est important que le dénouement d'une intrigue ne soit pas décidé à l'avance**. Son déroulement peut **toujours** être modifié en fonction des actions des joueurs.

Personnages de haut niveau avec personnages de bas niveau

Lors d'une campagne, de nouveaux personnages joueurs entreront en jeu, soit pour remplacer ceux qui sont morts ou soit pour permettre à de nouveaux joueurs d'intégrer la partie. Durant le même temps, les joueurs ayant acquis de l'expérience et des succès auront des personnages qui continuent de progresser en niveau. Ceci résulte en une situation où il peut y avoir une grande différence de niveau entre les joueurs, ce qui peut être un problème du fait que les personnages de plus haut niveau doivent surmonter de plus grands risques et affronter des monstres plus redoutables afin que le jeu reste compétitif et qu'ils puissent gagner suffisamment de points d'expérience pour continuer à progresser. Généralement, les personnages de plus bas niveau ne survivront pas face à de telles situations. Mais faire l'inverse (des personnages de haut niveau participant à des aventures de bas niveau) générera de l'ennui et déséquilibrera rapidement le jeu. À titre indicatif, et *donc à ne pas prendre comme une règle*, il est suggéré que les personnages qui ont une différence de niveau de 5 ou plus jouent dans des aventures séparées. Ainsi, un voleur de 3e niveau et un magicien de 8e niveau ne devraient pas jouer ensemble. Cette recommandation ne s'appliquera pas tout le temps et ne devra pas être utilisé dans le cas de suivants.



PARTIE 2 : INFORMATION SUR LE PERSONNAGE DU JOUEUR

Comment créer un personnage ?

1. Écrivez sur une feuille de papier les six caractéristiques du personnage d'un joueur dans l'ordre suivant : Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution et Charisme. Sur la **Feuille de Personnage de D&D**, ces six noms sont déjà imprimés. Il pourrait d'ailleurs s'avérer utile de jeter un coup d'œil à cette feuille insérée page 23 afin d'avoir une meilleure idée de la présentation à adopter.

2. Lancez 3d6 (résultat de 3 à 18) pour chaque caractéristique et notez le chiffre obtenu en face de la mention concernée.

3. Lisez les paragraphes : **Caractéristiques des Personnages** (Page 7) et les différentes **classes de personnages** (page 10) et choisissez la classe qui convient le mieux à votre personnage.

4. Inscrivez à titre de référence future (tout en n'oubliant pas que votre personnage est du 1[er] niveau) toute faculté ou compétence particulière qu'il possède du fait de sa classe. Les magiciens et les elfes doivent choisir un sort en consultant le paragraphe intitulé : **Sorts des Magiciens et des Elfes** (page 29).

5. Lisez le paragraphe intitulé : **Modification des Scores de Caractéristique** (page 7), puis modifiez les scores de caractéristique de votre personnage le cas échéant.

6. Consultez le tableau des **Bonus et Pénalités** (page 8) et inscrivez tout bonus ou pénalité approprié en face de la caractéristique correspondante.

7. Réservez une partie de votre feuille de papier pour les **Points d'Expérience** (**XP**). En tant que nouveau personnage, inscrivez 0 comme nombre de points d'expérience de départ. À titre de référence, inscrivez le nombre minimum de points d'expérience à acquérir pour passer au niveau suivant.

8. Déterminez le nombre de **points de vie** à accorder à votre personnage en lançant le dé de vie approprié. Pour chaque classe de personnage, il existe un type approprié de dé de vie, (voir la description des différentes classes de personnages). Inscrivez le nombre obtenu dans une colonne spéciale intitulée **points de vie** ou pv.

9. Lisez le paragraphe : **Alignement des Personnages** (page 17) et choisissez une ligne de conduite pour votre personnage que vous inscrirez à côté de son nom.

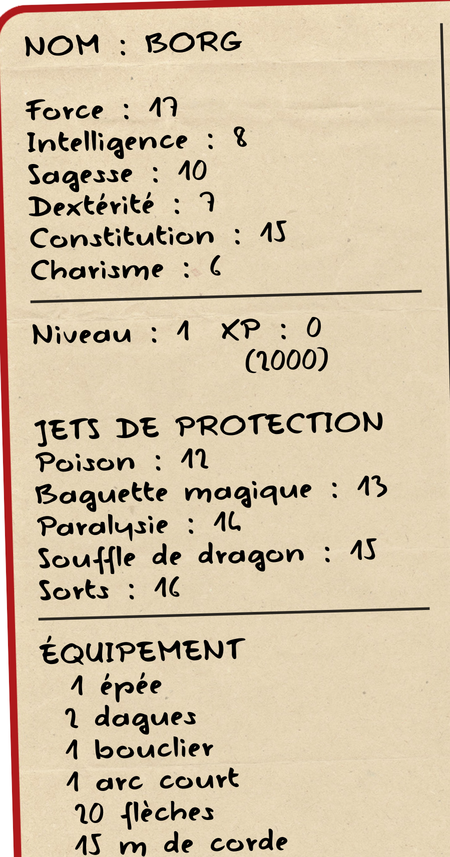
10. Lancez 3d6 (3-18) et multipliez le résultat par 10. Ce nouveau chiffre représente le nombre de **pièces d'or** (**po**) que votre personnage possède au départ et qu'il peut dépenser pour s'équiper en vue de l'aventure. Inscrivez cette somme dans la section intitulée : Argent ou po.

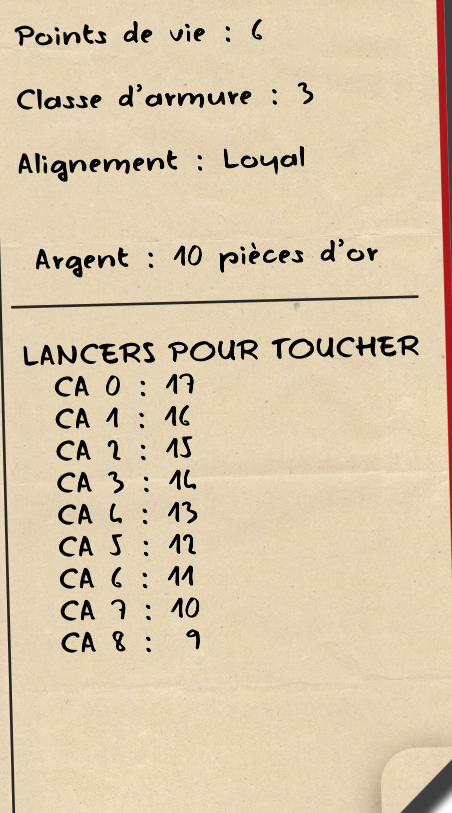
11. Consultez le tableau **Prix de l'Équipement et des Armes** (page 19) et "achetez" tout le matériel que votre personnage désire sans pour autant aller au-delà de la somme initiale de pièces d'or qu'il possède ni des restrictions inhérentes à sa classe. (Par exemple, les magiciens n'ont pas le droit de porter d'armure). Inscrivez les pièces d'équipement achetées au dos de la feuille.

12. Maintenant que vous savez quel type d'armure votre personnage portera, consultez le tableau **Classes d'Armure** (page 19) et inscrivez le numéro de la classe d'armure de votre personnage dans la section **Classe d'Armure** ou **CA**.

13. Consultez le tableau **Attaques des Personnages, PJ et PNJ** (page 55), et inscrivez les résultats que votre personnage a besoin d'obtenir au dé pour toucher les diverses classes d'armure dans une mêlée. Consultez le tableau **Jets de Protection** (page 53) et inscrivez les différents scores que votre personnage devra obtenir au dé s'il doit effectuer des jets de protection au cours de l'aventure. Vous trouverez dans la **Partie 5, RENCONTRES**, toutes les explications sur l'utilisation de ces nombres.

14. Si ce n'est déjà fait, donnez un nom à votre personnage. Si vous avez un quelconque problème pour créer votre personnage, vérifiez la marche à suivre en vous référant à l'exemple de création de personnage donné en page 22.





En résumé

1. Lancer le dé pour déterminer les scores de caractéristiques,
2. Choisir une classe, noter les compétences, les facultés spéciales et les sorts,
3. Modifier les scores selon vos désirs, noter les bonus pour les scores élevés,
4. Lancer les dés de vie,
5. Lancer les dés pour déterminer le nombre de pièces d'or, équiper le personnage,
6. Trouver la classe d'armure, les lancers pour toucher et les jets de protection,
7. Donner un nom au personnage.

Caractéristiques des personnages

Après avoir lancé le dé pour déterminer les scores de chaque caractéristique pour son personnage, le joueur devra choisir une classe, c'est-à-dire trouver l'aventurier duquel le personnage se rapproche le plus en fonction de ses capacités. Pour chaque classe, on trouve une ou deux caractéristiques dominantes. La caractéristique la plus importante pour une classe est la caractéristique principale pour cette classe. Et plus cette caractéristique aura un score élevé, plus le personnage sera talentueux dans sa classe.

Pour choisir une classe, il faut d'abord voir quelle est la caractéristique qui a le score le plus élevé. Si un de ces scores s'avère être la caractéristique principale pour une certaine classe, le joueur devrait alors envisager de mettre son personnage dans cette classe.

Voici les 6 caractéristiques possibles et leur emploi comme caractéristique principale :

Force : La force indique généralement la force musculaire et la capacité à utiliser cette force. C'est ici la caractéristique principale de la classe des guerriers et des nains, et l'une des deux caractéristiques principales de la classe des elfes et des tinigens (petites-gens). Tout personnage totalisant 13 ou plus pour la force devrait choisir une des classes suivantes : guerrier, nain, elfe, ou tinigens.

Intelligence : L'intelligence se réfère à la capacité d'acquérir et retenir des connaissances et à résoudre des problèmes. Les personnages dotés d'une intelligence de 13 ou plus seraient très bien comme magiciens ou elfes, l'intelligence étant la caractéristique principale pour les magiciens et l'une des caractéristiques principales pour les elfes.

Sagesse : Cette caractéristique englobe l'inspiration, l'intuition, le bon sens, la sagacité. La sagesse aide à résoudre certains problèmes quand l'intelligence ne suffit pas. La sagesse est la caractéristique principale pour les clercs, et tout personnage doté d'une sagesse de 13 ou plus fera un bon clerc.

Dextérité : La dextérité combine la vitesse et l'agilité. Un personnage avec une bonne dextérité est "habile de ses mains" et a un bon sens de l'équilibre. Elle est la caractéristique principale pour les voleurs et l'une des caractéristiques principales pour les tinigens. Les personnages dotés d'une dextérité de 13 ou plus sont d'excellents candidats à ces classes.

Constitution : La constitution combine la santé et l'endurance. Elle influence directement toutes les classes en modifiant le nombre de points de vie que les personnages possèdent. La constitution n'est jamais une caractéristique principale.

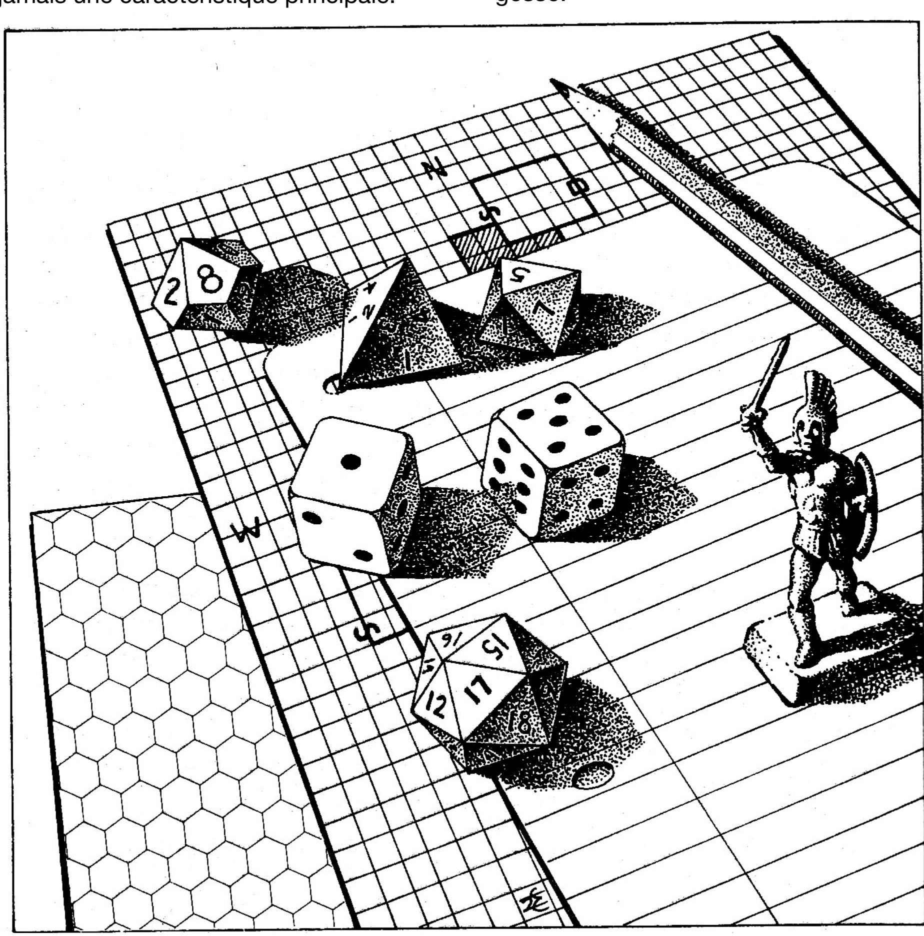
Charisme : Le charisme réunit la personnalité, l'apparence, le charme. Le charisme des personnages aide le MD à décider exactement comment un monstre doit réagir face à un personnage donné. Il affecte le nombre de **suivants** que les personnages peuvent prendre à leur service ainsi que le **moral** (voir page 54) de ces suivants. Le charisme ne constitue pas une caractéristique principale.

Modification des scores de caractéristique

Il est possible d'augmenter le score d'une caractéristique principale en diminuant le score de certaines des autres caractéristiques. Ainsi un personnage qui apprendra à mieux combattre ou à mieux réfléchir ne le fera qu'aux dépens de ses autres caractéristiques.

La modification s'effectue comme suit : on ajoute 1 point au score de la caractéristique principale après avoir retiré 2 points au score d'une autre caractéristique. Lors de cette modification, aucun score ne peut être abaissé en dessous de 9.

La force peut être diminuée par les magiciens pour augmenter l'intelligence et par les clercs pour augmenter la sagesse.



L'intelligence peut être diminuée par les guerriers, les nains, les tinigens, les voleurs et les clercs au profit d'une des caractéristiques principales de leur classe.

La sagesse peut être diminuée par les magiciens, les guerriers, les nains, les elfes, les tinigens et les voleurs pour augmenter une des caractéristiques principales de leur classe.

La dextérité ne peut pas être diminuée mais peut être augmentée dans le cas où il s'agit d'une caractéristique principale.

La constitution et **le charisme** ne peuvent être ni augmentés, ni diminués.

Un magicien peut par exemple modifier son score de force de 15 à 9 (6 points en moins) afin de faire passer son score d'intelligence de 15 à 18 (3 points en plus).

Points de vie - Dés de vie

Les points de vie correspondent au nombre de points de dégâts (blessures, fractures, etc.) qu'un personnage ou un monstre peut subir durant un combat sans en mourir. Toute créature dont le nombre de points de vie tombe à 0 ou moins meurt. Le déroulement du combat est expliqué dans la **Partie 5, RENCONTRES** (pages 50 à 55). Plus un personnage a de points de vie, plus il a de chances de survivre lors d'une bataille. D'une façon générale, les guerriers et les nains seront ceux qui ont le plus de points de vie, les clercs, les tinigens et les elfes en auront un nombre moyen, et les magiciens et les voleurs seront ceux qui en ont le moins.

Lancer les dés pour déterminer les points de vie

Chaque fois qu'un personnage gagne suffisamment de points d'expérience pour accéder à un niveau supérieur, il doit relancer le dé pour acquérir plus de points de vie. Au départ, le dé correspondant à la classe du personnage est lancé une fois. Lorsqu'il atteint le second niveau, le personnage relance le dé et ajoute ce nouveau résultat au précédent. La même opération est renouvelée à chaque fois qu'un nouveau niveau est franchi. Le résultat de chaque nouveau lancer est ajouté aux totaux des lancers précédents.

(Les personnages de 1er niveau peuvent être tués très facilement au cours d'un combat. Le MD peut éventuellement autoriser le personnage à relancer le dé si le nombre de ses points de vie au 1er niveau n'est que de 1 ou 2).

Bonus et pénalités suivant les caractéristiques

Caractéristique principale

Score pour la caractéristique principale	Ajustement par rapport à l'expérience acquise
3-5	-20% sur l'expérience acquise
6-8	-10% sur l'expérience acquise
9-12	Aucun
13-15	+5% sur l'expérience acquise
16-18	+10% sur l'expérience acquise

L'ajustement pour les classes ayant 2 caractéristiques principales est expliqué dans la description des classes. Cet ajustement par rapport à l'expérience acquise est utilisé quand le MD donne des points d'expérience à la fin d'une aventure.

Force

Score de force	Ajustements au combat	Forcer les portes
3	-3 pour toucher et faire des dégâts	+3
4-5	-2 pour toucher et faire des dégâts	+2
6-8	-1 pour toucher et faire des dégâts	+1
9-12	Aucun	Aucun
13-15	+1 pour toucher et faire des dégâts	-1
16-17	+2 pour toucher et faire des dégâts	-2
18	+3 pour toucher et faire des dégâts	-3

Toute attaque réussie entraîne toujours au moins un point de dégât. Ces ajustements ne sont valables que pour les combats de mêlée (voir page 54) et pour les portes forcées (page 42). Les combats avec projectiles sont ajustés par la dextérité (voir tableau ci-dessous).

Intelligence

Score d'intelligence	Habileté linguistique
3	Difficulté à parler, ne peut ni lire ni écrire
4-5	Ne peut ni lire ni écrire en Commun
6-8	Peut écrire les mots de base en Commun
9-12	Lit et écrit ses langues maternelles (généralement 2*)
13-15	Lit et écrit ses langues maternelles + 1 autre langue
16-17	Lit et écrit ses langues maternelles + 2 autres langues
18	Lit et écrit ses langues maternelles + 3 autres langues

*Les humains parlent 2 langues maternelles : le Commun et la langue de leur alignement (voir Langages, page 18). Les demi-humains parlent certaines langues maternelles (voir Description des classes, pages 10).

2

Sagesse

Score de sagesse	Ajustement aux jets de protection
3	-3 pour tout jet de protection contre la magie
4-5	-2 pour tout jet de protection contre la magie
6-8	-1 pour tout jet de protection contre la magie
9-12	Jets de protection normaux contre la magie
13-15	+1 pour tout jet de protection contre la magie
16-17	+2 pour tout jet de protection contre la magie
18	+3 pour tout jet de protection contre la magie

Ces ajustements pour les jets de protection contre les attaques magiques ne concernent pas les jets de protection contre le Souffle de dragon. Ils peuvent éventuellement affecter les jets de protection contre le Rayon mortel ou le Poison, cela dépend si l'attaque est magique ou non. En revanche, ils affectent les jets de protection contre la Pétrification, les Baguettes Magiques, les Bâtons, les Bâtonnets et les Sorts.

Charisme

Score de charisme	Ajustement aux réactions	Nombre max. de suivants	Moral des suivants
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Aucun	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

L'ajustement aux réactions peut faciliter ou au contraire rendre plus difficiles les premières impressions lorsque l'on parle à une créature ou une personne que l'on vient de rencontrer (voir **Réactions des Monstres** page 49 et **Réactions du Suivant** page 43). Le charisme affecte également le nombre de suivants PNJ que le personnage d'un joueur peut engager ainsi que leur moral.

Constitution

Score de constitution	Ajustement aux points de vie
3	-3 points par dé de vie
4-5	-2 points par dé de vie
6-8	-1 point par dé de vie
9-12	Pas d'ajustement aux points de vie
13-15	+1 point par dé de vie
16-17	+2 points par dé de vie
18	+3 points par dé de vie

On utilise ces ajustements chaque fois qu'un joueur lance le dé pour déterminer les points de vie d'un personnage. Aucun jet ne peut être inférieur à 1, quels que soient les ajustements.

Dextérité

Score de dextérité	Ajustement au tir de projectiles	Ajustement à la classe d'armure	(Option) Ajustement pour l'initiative *
3	-3 pour toucher	+3 pénalité	-2
4-5	-2 pour toucher	+2 pénalité	-1
6-8	-1 pour toucher	+1 pénalité	-1
9-12	Aucun	Aucun	Aucun
13-15	+1 pour toucher	-1 bonus	+1
16-17	+2 pour toucher	-2 bonus	+1
18	+3 pour toucher	-3 bonus	+2

Les ajustements pour combats avec tirs de projectiles affectent les chances de réussite de l'attaque mais pas les dégâts causés. La dextérité peut affecter la classe d'armure, augmentant (pénalisant) ou diminuant (bonifiant) la classe d'armure du personnage.

*Ceci n'est valable que pour l'initiative individuelle (qui attaquera en premier) et ne concerne pas l'initiative du groupe (voir **COMBAT PAR PAIRE**, page 48).



Les différentes classes de personnages



La plupart des personnages de D&D sont des humains. Un humain peut être un clerc (personnage religieux), un guerrier, un magicien, ou un voleur. Les humains forment la race la plus répandue. Leur curiosité, leur courage, leurs facultés d'adaptation leur ont permis de survivre et prospérer où qu'ils se soient trouvés.

Certains joueurs peuvent souhaiter avoir des personnages demi-humains (elfes, tinigens ou nains). Chaque type de demi-humain est une classe en lui-même. Les demi-humains sont des espèces voisines de celle des humains.

Remarque : les tableaux des classes de personnages donnent le nom de chaque niveau dans chaque classe ainsi que les points d'expérience nécessaires à un personnage pour atteindre le niveau suivant. Sont indiqués également le type et le nombre de dés utilisés pour déterminer les points de vie de chaque classe ainsi que (quand c'est le cas) les sorts utilisables par niveau. Lorsqu'un personnage passe au 9e niveau, il atteint ce qu'on appelle le niveau nominal de cette classe, ainsi tous les clercs de niveau 9 et plus sont appelés patriarches (ou matriarches s'il s'agit de femmes). Ce qu'il est important de noter, c'est qu'une fois ce niveau nominal atteint, le personnage n'obtient plus de dés de vie pour les niveaux suivants, mais seulement des points de vie. Ce nombre de points de vie (+1, +2 ou +3) est indiqué à chaque niveau et n'est plus modifié par le score de constitution ; il est simplement ajouté au total de points de vie du personnage.

Il est à noter qu'afin d'équilibrer les classes, les demi-humains ne peuvent pas dépasser certains niveaux. Ces limites sont données dans le texte descriptif de chaque classe.

CLERCS

Les clercs sont des humains qui ont dédié leur vie au service d'un dieu ou d'une déesse. Ils sont entraînés au combat et habiles à manipuler les formules magiques (sorts cléricaux). Au fur et à mesure que les clercs acquièrent un niveau plus élevé, ils ont le droit d'utiliser des sorts supplémentaires. Ils n'ont néanmoins pas le droit de jeter un sort quelconque avant d'avoir atteint le 2e niveau et prouvé à leur dieu ou déesse leur dévotion. Vous trouverez une liste de sorts cléricaux et leur explication dans la **Partie 3, SORTS**. La sagesse est la caractéristique principale pour les clercs et un score de sagesse de 13 ou plus peut leur donner une prime sur les points d'expérience acquis.

Durant les 3 premiers niveaux, la puissance des clercs est extrêmement limitée. Au fur et à mesure qu'ils progressent dans les niveaux supérieurs (possibilité d'aller jusqu'au 36e niveau), les clercs affirment leur foi en leur dieu ou leur déesse et de ce fait ils obtiennent plus de sorts et de pouvoir. C'est pour cette raison qu'ils doivent être fidèles aux croyances de leur religion ainsi qu'à leur alignement. Si un clerc se comportait d'une manière qui déplairait à sa divinité, celle-ci pourrait se mettre en colère et punir le coupable. Cette punition pourrait prendre plusieurs formes ; par exemple lui infliger une pénalité de -1 sur tous ses lancers "pour toucher", l'envoyer accomplir une quête dangereuse, ou même refuser de lui accorder le moindre sort ! Ce sera au MD de décider de la punition à appliquer si un tel cas se produit. Pour regagner les faveurs de sa divinité, un clerc pourrait trouver judicieux de faire un don d'argent ou d'objets magiques à son culte, construire une église ou un temple, convertir un grand nombre de personnes, ou bien vaincre un puissant ennemi de sa religion.

Quand un clerc atteint le 9e niveau (Patriarche), il peut construire un **château** (voir page 128). S'il est toujours dans les bonnes grâces de sa déité, le coût de la construction sera divisé par deux du fait de l'aide miraculeuse apportée par cette dernière. Par exemple, si un clerc dépense 50.000 po pour bâtir un château, il pourra en fait construire un édifice qui coûte normalement 100.000 po. De plus, une fois la construction du château achevée, des troupes de fanatiques dévoués (des "fidèles" qui n'ont jamais besoin de tester leur moral) viendront pour défendre le clerc. Il s'agira de 50-300 soldats (5d6 x 10) de niveau 1-2 équipés d'armes diverses. Ce sera au MD de déterminer leur composition exacte (combien d'archers, de cavaliers, etc.).

- **RESTRICTIONS** : Les clercs utilisent un dé à 6 faces (d6) pour déterminer leurs points de vie. Ils peuvent porter n'importe quelle armure et peuvent utiliser des boucliers. Leur religion leur interdit de répandre le sang au moyen d'armes tranchantes, comme les épées ou les flèches, et ils sont donc contraints à l'utilisation d'armes non tranchantes comme les masses d'armes ou les frondes.

- **COMPÉTENCES SPÉCIALES** : Les clercs sont très utiles lors des rencontres avec les monstres classés comme "**morts-vivants**" (voir liste des morts-vivants page 94). Quand un clerc rencontre un monstre **mort-vivant**, il peut essayer de le faire fuir au lieu de le combattre (il effectue un **Vade Retro**). S'il y parvient, le monstre ne l'attaquera pas et s'enfuira de la zone s'il le peut.

Dans le cas où un clerc essaye de **Faire fuir** un ou plusieurs morts-vivants, consultez le tableau des **Clercs contre les Morts-Vivants** (page 11), regardez quel est le niveau du clerc puis reportez-vous à la colonne du monstre concerné. Le résultat indiqué à l'intersection des deux sera un tiret (" – "), un **chiffre**, un **F** ou un **D**.

" – " signifie "**sans effet**" ; le clerc ne peut pas **Faire fuir** ce type de mort-vivant.

Un **chiffre** signifie que le clerc a le pouvoir de **Faire fuir** le ou les morts-vivants s'il obtient ce chiffre (ou un chiffre plus élevé) en lançant 2d6. Si le clerc obtient un chiffre inférieur, il échoue dans sa tentative.

Un "**F**" signifie que le clerc réussit automatiquement à **Faire fuir** le ou les morts-vivants.

Un "**D**" signifie que le clerc **Détruit** automatiquement le ou les morts-vivants.

Un clerc peut **Faire fuir** ou **Détruire** 2-12 (2d6) dés de vie de morts-vivants. Si le total des dés de vie des morts-vivants est plus élevé que le résultat obtenu par le clerc, seuls ceux dont les dés de vie sont totalement absorbés par le résultat du clerc seront affectés. Dans tous les cas il y aura toujours au moins un mort-vivant affecté.

Exemple 1 : Le père Miles (clerc de 3e niveau) rencontre 5 goules (2 dés de vie chacune) dans une tombe. Selon le **tableau des Clercs contre les morts-vivants**, il doit obtenir un 7 ou plus (avec 2d6) pour les faire fuir. Il obtient un 8 et donc réussit. Il doit relancer les dés pour savoir combien de monstres il a fait fuir. Le résultat est 9 et indique donc que 4 goules ont fui, (un 8 suffisait pour cela). Après que la goule restante ait été tuée, 6 squelettes venus d'une autre direction attaquent. Il les fait fuir automatiquement. Il obtient un 5 (avec 2d6), et comme les squelettes ont un dé de vie chacun, tous s'enfuient sauf un.

Exemple 2 : Antonius le Sage, un Patriarche du 10e niveau, rencontre 3 momies (DV 5+1 chacune). Il ne sera capable au mieux que de **Détruire** 2 des momies (un total de 10 DV). Il lance 2 dés et obtient un résultat de 9. Seule une momie est détruite (9 – 5 = 4 ; le nombre restant n'est pas suffisant pour détruire une seconde créature de 5 DV). Si Antonius avait rencontré 6 squelettes (1 DV chacun), ils auraient tous été détruit par ce seul jet de dé.

CLERCS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5
1	Acolyte	0	1d6	-	-	-	-	-
2	Initié	1.500	2d6	1	-	-	-	-
3	Prêtre (Prêtresse)	3.000	3d6	2	-	-	-	-
4	Abbé (Abbesse)	6.000	4d6	2	1	-	-	-
5	Vicaire	12.000	5d6	2	2	-	-	-
6	Curé	25.000	6d6	2	2	1	1	-
7	Évêque	50.000	7d6	2	2	2	1	1
8	Archevêque	100.000	8d6	3	3	2	2	1
9	Patriarche (Matriarche)	200.000	9d6	3	3	3	2	2
10	Patriarche (Matriarche) 10e niveau	300.000	9d6+1*	4	4	3	3	2
11	Patriarche (Matriarche) 11e niveau	400.000	9d6+2*	4	4	4	3	3
12	Patriarche (Matriarche) 12e niveau	500.000	9d6+3*	5	5	4	4	3
13	Patriarche (Matriarche) 13e niveau	600.000	9d6+4*	5	5	5	4	4
14	Patriarche (Matriarche) 14e niveau	700.000	9d6+5*	6	5	5	5	4

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus



Clerc contre Morts-Vivants (Vade Retro)

Niveau du clerc	Squelettes	Zombies	Goules	Nécro-phages	Apparitions	Momies	Spectres	Vampires
1	7	9	11	–	–	–	–	–
2	F	7	9	11	–	–	–	–
3	F	F	7	9	11	–	–	–
4	D	F	F	7	9	11	–	–
5	D	D	F	F	7	9	11	–
6	D	D	D	F	F	7	9	11
7	D	D	D	D	F	F	7	9
8	D	D	D	D	D	F	F	7
9	D	D	D	D	D	D	F	F
10	D	D	D	D	D	D	D	F
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

2

ELFES

Les elfes sont des êtres à l'apparence humaine, minces, au visage finement modelé et avec des oreilles légèrement pointues. Ils mesurent environ 1,50 m et pèsent aux alentours de 55 kg. Ils peuvent être de dangereux adversaires, capables de combattre avec n'importe quelle arme et d'utiliser également des sorts, mais ils préfèrent festoyer et s'amuser dans les bois. Ils s'aventurent rarement dans les villes des hommes. Les elfes sont fascinés par la magie et ne se lassent pas de collectionner les sorts et les objets magiques, surtout si ceux-ci sont joliment travaillés. Les caractéristiques principales pour les elfes sont la force et l'intelligence. Si un elfe obtient un score de 13 ou plus à la fois pour la force et l'intelligence, il gagnera une prime de 5% sur les points d'expérience acquis. S'il est doté d'une force de 13 ou plus et que son intelligence est supérieure ou égale à 16, il gagnera une prime de 10% sur les points d'expérience acquis.

Quand un elfe atteint le 9e niveau, il peut construire un type spécial de **forteresse** au cœur d'une forêt. Cette forteresse doit se fondre harmonieusement et agréablement avec son environnement qui est généralement un site naturel d'une grande beauté. De tels lieux sont habituellement le sommet de grands arbres, les abords d'une vallée tranquille ou derrière de grandes chutes d'eau. Du fait des efforts déployés pour magnifier l'ouvrage, son prix sera identique à celui d'une construction en pierre même s'il n'est pas réalisé dans ce matériau. Une fois la forteresse terminée, le Seigneur-mage elfe développera une relation amicale avec les animaux de la forêt (oiseaux, lièvres, écureuils, renards, ours, etc.). Tous les animaux normaux vivant dans un rayon de 8 km autour de la forteresse se montreront amicaux envers les elfes qui y habitent. Ils pourront les alerter de la venue d'étrangers, faire circuler les informations, porter de courts messages à des endroits proches, etc. En retour les animaux attendront des elfes que ceux-ci les aident et les protègent. Les Seigneurs-mages elfes ne peuvent embaucher que des mercenaires elfes, cependant les spécialistes et les suivants peuvent être de n'importe quelle race.

- **RESTRICTIONS** : Les elfes utilisent un dé à 6 faces (d6) pour déterminer leurs points de vie. Ils peuvent atteindre au maximum le 10e niveau d'expérience. Les elfes ont simultanément les avantages inhérents aux guerriers et aux magiciens. Ils peuvent utiliser des boucliers et porter n'importe quel type d'armure et combattre avec n'importe quelle arme. Ils peuvent tout comme les magiciens jeter des sorts et utiliser les mêmes sorts qu'eux. Cette aptitude rend les elfes bien plus puissants qu'un humain du même niveau. Pour être un elfe, il faut avoir un score d'intelligence de 9 ou plus.

- **COMPÉTENCES SPÉCIALES** : Les elfes sont pourvus de l'**infravision** (vision détectant la chaleur) et peuvent ainsi voir à 18 m dans l'obscurité. Lorsqu'ils effectuent une recherche de portes secrètes ou cachées, ils ont une chance sur trois de les repérer (1 ou 2 sur 1d6). Les elfes ne sont pas paralysés par les attaques des goules. Ils parlent le Commun, la langue Elfe et la langue de leur alignement, ainsi que la langue des orques, des hobgobelins et des gnolls.

ELFES

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5	6
1	Vétéran/Médium	0	1d6	1	-	-	-	-	-
2	Guerrier/Devin	4.000	2d6	2	-	-	-	-	-
3	Maître d'armes/ Invocateur	8.000	3d6	2	1	-	-	-	-
4	Héros/ Thaumaturge	16.000	4d6	2	2	-	-	-	-
5	Bretteur/Magicien	32.000	5d6	2	2	1	-	-	-
6	Myrmidon/ Enchanteur	64.000	6d6	2	2	2	-	-	-
7	Champion/ Nécromancien	120.000	7d6	3	2	2	1	-	-
8	Chevalier/Sorcier	250.000	8d6	3	3	2	2	-	-
9	Seigneur/Mage	400.000	9d6	3	3	3	2	1	-
10	Seigneur/Mage 10e niveau	600.000	9d6+2*	3	3	3	3	2	-

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus



2

GUERRIERS

Les guerriers sont des humains entraînés à la guerre et au combat. Leur rôle est de combattre les monstres et de protéger les membres du groupe les plus faibles. Des héros légendaires tels Hercules étaient des guerriers.

La caractéristique principale pour un guerrier est la force. Un combattant très fort peut tuer les monstres plus facilement grâce à ses coups puissants. Un score de force de 13 ou plus lui donnera une prime sur les points d'expérience acquis. Les guerriers peuvent progresser jusqu'au 36ᵉ niveau. Leur progression rapide, aussi bien dans l'art du combat qu'en nombre de points de vie, en font des dirigeants naturels auprès des communautés humaines ordinaires. Les guerriers de haut niveau passent généralement leur temps à entraîner et diriger des hommes d'armes, nettoyer les contrées sauvages des monstres qui s'y trouvent et permettre l'expansion géographique des communautés humaines. Un guerrier qui a suffisamment d'argent peut construire un **château** (voir page 128).

GUERRIERS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran	0	1d8	aucun
2	Guerrier	2.000	2d8	aucun
3	Maître d'armes	4.000	3d8	aucun
4	Héros	8.000	4d8	aucun
5	Bretteur	16.000	5d8	aucun
6	Myrmidon	32.000	6d8	aucun
7	Champion	64.000	7d8	aucun
8	Chevalier	120.000	8d8	aucun
9	Seigneur	240.000	9d8	aucun
10	Seigneur 10ᵉ niveau	360.000	9d8+2*	aucun
11	Seigneur 11ᵉ niveau	480.000	9d8+4*	aucun
12	Seigneur 12ᵉ niveau	600.000	9d8+6*	aucun
13	Seigneur 13ᵉ niveau	720.000	9d8+8*	aucun
14	Seigneur 14ᵉ niveau	840.000	9d8+10*	aucun

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

Lorsqu'il atteint le 9ᵉ niveau (Seigneur), le personnage peut devenir un Baron (ou une Baronne) et les terres nettoyées et contrôlées par ce personnage seront appelées Baronnie.

- **RESTRICTIONS** : Les guerriers utilisent un dé à 8 faces (d8) pour déterminer leurs points de vie. En plus de cela, ils peuvent utiliser n'importe quel type d'arme et d'armure ainsi que des boucliers.
- **COMPÉTENCES SPÉCIALES** : Bien que n'ayant aucune compétence particulière telle que vision spéciale ou autre avantage, les guerriers sont des personnages très puissants. Le fait qu'ils possèdent de grandes capacités d'endurance (plus de points de vie), d'excellentes armures, beaucoup d'armes et une force exceptionnelle, rend leur présence nécessaire dans toute aventure.

MAGICIENS

Les magiciens sont des humains qui, grâce à l'étude et à l'apprentissage, ont acquis le pouvoir de jeter des sorts. Merlin l'Enchanteur était un magicien célèbre.

La caractéristique principale pour les magiciens est l'intelligence et un magicien doté d'une intelligence supérieure ou égale à 13 reçoit une prime sur l'expérience acquise. Les magiciens peuvent progresser jusqu'au 36ᵉ niveau. Au fur et à mesure qu'ils progressent dans les niveaux supérieurs, les magiciens deviennent des personnages extrêmement puissants, mais atteindre ces niveaux élevés est une tâche ardue. Leur faible aptitude au combat et leur nombre de sorts limité dans les premiers niveaux équilibrent la puissance qu'ils finissent par atteindre. C'est pourquoi ils doivent se montrer prudents à bas niveaux car aucun joueur ne peut espérer voir son personnage magicien survivre longtemps sans protection.

Une fois qu'il atteint le 11ᵉ niveau, un magicien peut décider de construire une **tour**, à condition qu'il ait suffisamment d'argent pour ça. Un magicien qui bâti une tour attirera 1-6 apprentis de niveau 1-3.

- **RESTRICTIONS** : Les magiciens utilisent un dé à 4 faces (d4) pour déterminer leurs points de vie. Ils ne peuvent porter ni armure, ni bouclier et ne peuvent utiliser qu'une dague ou un bâton en guise d'arme.
- **COMPÉTENCES SPÉCIALES** : Ils détiennent le secret des sorts les plus puissants. Au fur et à mesure qu'ils atteignent des niveaux plus élevés, ils acquièrent le pouvoir de jeter un plus grand nombre de sorts. Les sorts des magiciens sont expliqués et définis dans la **Partie 3, SORTS** (pages 29 à 37). Bien que faibles au début, les magiciens peuvent devenir très puissants. Les magiciens peuvent ajouter de nouveaux sorts dans leurs livres de sorts en effectuant des recherches. À partir du 9ᵉ niveau (Mage), ils peuvent également créer des objets magiques. Ces deux activités sont expliquées dans le chapitre **Recherches Magiques** (page 127).

MAGICIENS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5	6
1	Médium	0	1d4	1	-	-	-	-	-
2	Devin	2.500	2d4	2	-	-	-	-	-
3	Invocateur	5.000	3d4	2	1	-	-	-	-
4	Thaumaturge	10.000	4d4	2	2	-	-	-	-
5	Magicien	20.000	5d4	2	2	1	-	-	-
6	Enchanteur	40.000	6d4	2	2	2	-	-	-
7	Nécromancien	80.000	7d4	3	2	2	1	-	-
8	Sorcier	150.000	8d4	3	3	2	2	-	-
9	Mage	300.000	9d4	3	3	3	2	1	-
10	Mage 10ᵉ niveau	450.000	9d4+1*	3	3	3	3	2	-
11	Mage 11ᵉ niveau	600.000	9d4+2*	4	3	3	3	2	1
12	Mage 12ᵉ niveau	750.000	9d4+3*	4	4	3	3	3	2
13	Mage 13ᵉ niveau	900 000	9d4+4*	4	4	4	3	3	3
14	Mage 14ᵉ niveau	1.050.000	9d4+5*	4	4	4	4	3	3

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

2

NAINS

Les nains sont de petits hommes robustes d'environ 1,25 m. Tous les nains portent une longue barbe. Ils pèsent environ 70 kg, leur peau est couleur terre et leurs cheveux sont bruns foncés, gris ou noirs. Entêtés mais possédant toutefois un esprit pratique, ils aiment les repas copieux et les boissons fortes. Ils attachent grand prix à l'or et aux objets d'artisanat. Ce sont des combattants robustes qui résistent tout particulièrement à la magie comme le prouvent leurs meilleurs jets de protection contre toute attaque magique. La caractéristique principale pour les nains est la force. Un score de 13 ou plus leur donnera une prime sur les points d'expérience acquis.

Lorsqu'un nain atteint le 9e niveau (Seigneur nain), il peut bâtir une **forteresse** et tenter d'établir un clan. Une telle forteresse sera constituée de cavernes et complexes souterrains situés dans des montagnes ou des collines. Il existe de nombreux clans différents de nains, chacun rassemblé sous la protection d'un Seigneur nain, mais en général seuls les membres d'un même clan vivront ensemble. Les clans nains sont généralement amicaux les uns envers les autres et peuvent unir leurs forces lorsque le besoin s'en fait sentir, comme lors de guerres ou de catastrophes naturelles. Les Seigneurs nains ne peuvent engager que des mercenaires nains, cependant les spécialistes et les suivants peuvent être de n'importe quelle race.

- **RESTRICTIONS** : Les nains utilisent un dé à 8 faces (d8) pour déterminer leurs points de vie. Les nains ne peuvent progresser que jusqu'au 12e niveau maximum. Cette limite est toutefois compensée par leurs compétences spéciales, en particulier de meilleurs jets de protection ainsi que l'infravision. Les nains font de formidables combattants au 12e niveau. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'armure et n'importe quel bouclier. Ils peuvent se servir de toutes les armes de taille normale ou petite mais pas les arcs longs ni les épées à deux mains. Un nain doit avoir un score de constitution d'au moins 9.
- **COMPÉTENCES SPÉCIALES** : Les nains sont des créatures très résistantes et ont des jets de protection supérieurs à ceux de n'importe quelle autre classe. Ils vivent souvent sous terre et leur pouvoir d'infravision (vision détectant la chaleur) leur permet de voir à 18 m dans l'obscurité. Ce sont d'habiles mineurs qui sont capables de découvrir des passages inclinés, des trappes, des murs pivotants et de nouvelles constructions une fois sur trois (1-2 sur 1d6). Tous les nains parlent le Commun, le Nain, la langue de leur alignement, plus la langue des gnomes, des kobolds et des gobelins.

NAINS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran nain	0	1d8	aucun
2	Guerrier nain	2.200	2d8	aucun
3	Maître d'armes nain	4.400	3d8	aucun
4	Héros nain	8.800	4d8	aucun
5	Bretteur nain	17.000	5d8	aucun
6	Myrmidon nain	35.000	6d8	aucun
7	Champion nain	70.000	7d8	aucun
8	Chevalier nain	140.000	8d8	aucun
9	Seigneur nain	270.000	9d8	aucun
10	Seigneur nain 10e niveau	400.000	9d8+3*	aucun
11	Seigneur nain 11e niveau	530.000	9d8+6*	aucun
12	Seigneur nain 12e niveau	660.000	9d8+9*	aucun

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

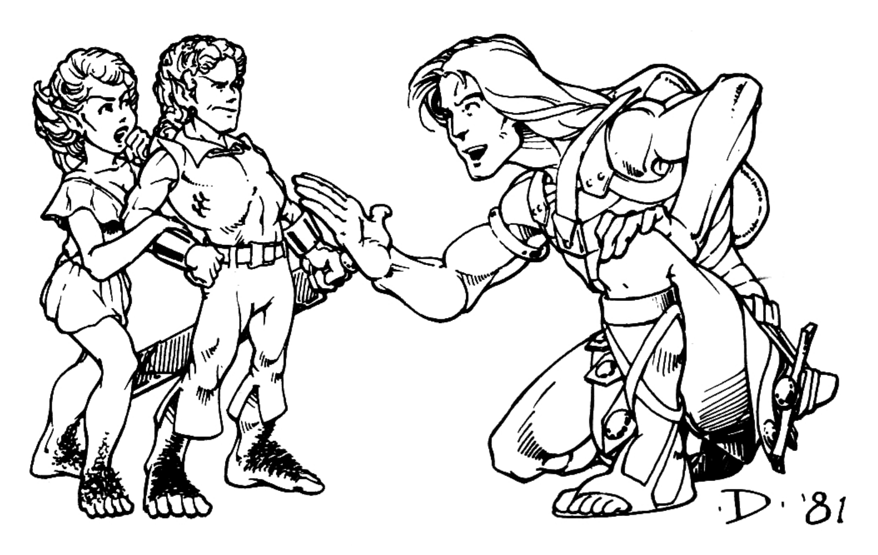
TINIGENS (PETITES-GENS)

Les tinigens (appelés aussi petites-gens) sont des demi-humains bons vivants à l'allure sympathique mesurant environ 90 cm et dont le poids n'excède pas 30 kg. Ils sont enthousiastes mais pas particulièrement courageux, ne cherchant des trésors que dans le but d'obtenir le confort qu'ils aiment tant.

Les caractéristiques principales pour un tinigens sont la force et la dextérité. Un personnage tinigens dont le score de force ou de dextérité est supérieur ou égal à 13 reçoit une prime de 5% sur l'expérience acquise. Les tinigens dont les scores de force et de dextérité sont supérieurs ou égaux à 13 recevront une prime de 10% sur l'expérience acquise.

Dès qu'un tinigens possède suffisamment d'argent, il peut construire une **forteresse** (page 128) qui pourra attirer toute une communauté de tinigens. Les tinigens préfèrent vivre dans des bourgs agréables nichés au sein de paysages vallonnés parcourus de rivières paisibles. Lorsqu'ils ne sont pas en train de travailler ou d'être en aventure, ils passent le plus clair de leur temps à manger, boire, discuter avec des amis et se détendre. Leurs communautés sont appelées Comtés et chacune est dirigée par un Constable.

- **RESTRICTIONS** : Les tinigens utilisent un dé à 6 faces (d6) pour déterminer leurs points de vie. Les tinigens



ne peuvent progresser que jusqu'au 8e niveau. Comme pour les autres demi-humains, cette limite est compensée par leurs compétences spéciales, en particulier leurs meilleurs jets de protection et leurs bonus en combat. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'arme et d'armure qui ont été "adaptées" à leur taille. De ce fait, ils ne peuvent pas utiliser d'épée à deux mains ni d'arc long, mais ils peuvent se servir d'épées ou d'arcs courts. Ils doivent avoir un score minimum de 9 en constitution et en dextérité.

- **COMPÉTENCES SPÉCIALES** : Les tinigens ont de meilleurs jets de protection que la plupart des autres classes. Ils savent se servir avec beaucoup de précision des armes à projectiles et gagnent un bonus de +1, en plus de l'ajustement dû à la dextérité, sur leurs lancers pour toucher lorsqu'ils les utilisent (voir **COMBAT**).

TINIGENS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran tinigens	0	1d6	aucun
2	Guerrier tinigens	2.000	2d6	aucun
3	Maître d'armes tinigens	4.000	3d6	aucun
4	Héros tinigens	8.000	4d6	aucun
5	Bretteur tinigens	16.000	5d6	aucun
6	Myrmidon tinigens	32.000	6d6	aucun
7	Champion tinigens	64.000	7d6	aucun
8	Constable	120.000	8d6	aucun

De par leur petite taille et leur habileté à esquiver les coups, les tinigens ont un bonus de -2 à leur classe d'armure lorsqu'ils sont attaqués par des créatures plus grandes que des humains. Ils ajoutent +1 en plus de tout ajustement de dextérité lorsqu'ils lancent le dé pour déterminer l'initiative individuelle (règle optionnelle). À l'extérieur, il est difficile de repérer les tinigens car ils ont la faculté de se confondre avec les bois et les fourrés. Ils n'ont que 10% de chance d'être découverts dans un tel environnement. Même dans un donjon, ils ont 1 chance sur 3 (1-2 avec 1d6) de ne pas être repérés s'ils se trouvent dans un endroit obscur et s'ils restent absolument immobiles et silencieux. Tous les tinigens parlent le Commun, le Tinigens et la langue de leur alignement.

VOLEURS

Humains entraînés à l'art de voler et de se faufiler en douce, les voleurs sont aussi les seuls personnages qui peuvent crocheter les serrures ou découvrir les pièges sans avoir recours à la magie. Du fait de ces compétences particulières, on trouve souvent un voleur dans un groupe typique d'aventuriers. Cependant, comme leur profession l'indique, ils volent – et parfois même les membres de leur propre groupe.

La caractéristique principale pour un voleur est la dextérité. Un voleur doté d'une dextérité de 13 ou plus obtiendra une prime sur l'expérience acquise. Les voleurs peuvent progresser jusqu'au 36e niveau.

Contrairement aux autres personnages, le voleur ne peut pas bâtir de château ni de forteresse. Cependant, une fois qu'il a atteint le 9e niveau (Maître-voleur), il peut construire un **repaire** (un bâtiment fortifié au sein d'une ville, un réseau de cavernes, etc.). Un voleur qui a édifié un repaire attirera 2-12 voleurs du 1er niveau qui viendront apprendre le métier auprès de lui. Ils seront généralement (mais pas toujours) fidèles et ne pourront pas être remplacés s'ils meurent ou s'en vont. C'est à partir de ce moment qu'un personnage joueur voleur peut décider de mettre en place sa propre Guilde de Voleurs (les détails à ce sujet sont laissés à l'appréciation du MD).

VOLEURS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Apprenti	0	1d4	aucun
2	Pied feutré	1.200	2d4	aucun
3	Brigand	2.400	3d4	aucun
4	Vide-gousset	4.800	4d4	aucun
5	Monte-en-l'air	9.600	5d4	aucun
6	Cambrioleur	20.000	6d4	aucun
7	Escroc	40.000	7d4	aucun
8	Voleur	80.000	8d4	aucun
9	Maître-voleur	160.000	9d4	aucun
10	Maître-voleur 10e niveau	280.000	9d4+2*	aucun
11	Maître-voleur 11e niveau	400.000	9d4+4*	aucun
12	Maître-voleur 12e niveau	520.000	9d4+6*	aucun
13	Maître-voleur 13e niveau	640.000	9d4+8*	aucun
14	Maître-voleur 14e niveau	760.000	9d4+10*	aucun

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

- **RESTRICTIONS** : Les voleurs utilisent un dé à 4 faces (d4) pour déterminer leurs points de vie. La seule armure qu'ils peuvent porter est l'armure de cuir et ils ne peuvent pas utiliser de bouclier. Ils peuvent cependant utiliser n'importe quel type d'arme.
- **COMPÉTENCES SPÉCIALES** : Les voleurs qui frappent un adversaire dans le dos sans s'être fait repérer gagnent un bonus de +4 pour toucher et infligent le double de dégâts. Leur entraînement porte sur la manière de faire les poches, d'escalader les parois à pic, de se déplacer en silence, de se cacher dans les ombres, de crocheter les serrures (à l'aide de rossignols ou d'outils de cambrioleur), de retirer les petits pièges (tels que les aiguilles empoisonnées) et d'acquérir une perception auditive plus fine. Au fur et à mesure que les voleurs atteignent des niveaux plus élevés, leurs compétences dans ces diverses activités se font plus poussées. Un tableau présenté en page 16 permet de déterminer la réussite des voleurs par catégorie (selon leur niveau). À partir du 4e niveau, en plus de leurs facultés spéciales de voleur, ils ont 80 % de chances de pouvoir lire des langages inconnus (y compris des codes simples, des langues mortes, des cartes au trésor et autres, mais pas des écritures magiques). Si la tentative de déchiffrer un document échoue, le voleur devra attendre d'être passé au niveau suivant pour réessayer. À partir du 10e niveau, le voleur obtient la faculté de *lire les parchemins de magi-*

2

cien ou d'elfe et donc de lancer les sorts qui y sont inscrits. Il y a toutefois 10 % de risque que le sort n'ait pas l'effet escompté et donne un résultat inattendu, cela étant du au fait que le voleur n'a pas une compréhension parfaite des écrits magiques.

Les pourcentages donnés dans le tableau des Facultés spéciales des voleurs représentent les chances de succès du voleur. Si en lançant un d% le résultat obtenu est inférieur ou égal au chiffre indiqué, le voleur réussit. Pour la perception des bruits, il faut lancer un d6. Les lancers de dés sont effectués en secret par le MD. Les explications se rapportant à chaque faculté sont données ci-dessous :

Crochetage ne peut être utilisé qu'une seule fois par serrure. S'il échoue, le voleur ne pourra pas réessayer de crocheter cette serrure avant d'avoir atteint un nouveau niveau d'expérience.

Détecter/Désamorcer les pièges constitue une double faculté. Le voleur a un certain pourcentage de chances de découvrir un piège (s'il y en a un) et de l'ôter (s'il l'a trouvé). Chacune de ces deux tentatives ne peut être effectuée qu'une fois par piège.

Vol à la tire peut être assez risqué. Si le MD en lançant les dés obtient un nombre supérieur à 2 fois les chances de succès, le voleur est pris en flagrant délit. Il faut ensuite que le MD détermine la réaction du PNJ qui le surprend dans sa tentative de vol à la tire.



Exemple : Un voleur de 1er niveau a été surpris en train de voler un membre PNJ du groupe (le MD obtient 41 avec le d%). En lançant 2d6, il détermine la réaction de la victime, le résultat est 4 et le MD décide que le PNJ attaque le voleur.

Déplacement silencieux : Le voleur aura toujours l'impression que son déplacement est silencieux, mais le MD saura (sur la base du résultat d'un lancer du d%) si ce déplacement est perçu par des ennemis proches, et si oui, s'il doit faire intervenir ces derniers.

Escalade de parois à pic : L'échec entraîne la chute. Le voleur subira 1-6 (1d6) point(s) de dégâts par tranche de 3 m de chute. Le d% devra être lancé pour chaque tranche de 30 m escaladée. Si le personnage échoue, la chute sera égale à la moitié de la hauteur escaladée.

Se dissimuler dans l'ombre, à condition seulement que le voleur ne fasse aucun mouvement et n'attaque pas. Tout comme pour **Déplacement silencieux** ci-dessus, le voleur aura toujours l'impression de réussir, mais il peut en être autrement. Seul le MD le sait exactement.

Perception des bruits (lancer 1d6) s'applique lorsque le voleur écoute aux portes ou tente d'entendre si quelque chose vient dans sa direction (un monstre errant, par exemple). Il doit tout d'abord préciser au MD qu'il reste silencieux et **se tient à l'écoute**. Durant une bataille, il y a trop de bruit pour permettre à quiconque de percevoir des bruits inhabituels.

Facultés spéciales des voleurs

Niveau	Crochetage	Détecter/Désamorcer les pièges	Vol à la tire*	Déplacement silencieux	Escalade	Dissimulation dans l'ombre	Perception des bruits
1	15	10	20	20	87	10	1-2
2	20	15	25	25	88	15	1-2
3	25	20	30	30	89	20	1-3
4	30	25	35	35	90	25	1-3
5	35	30	40	40	91	30	1-3
6	45	40	45	45	92	35	1-3
7	55	50	55	55	93	45	1-4
8	65	60	65	65	94	55	1-4
9	75	70	75	75	95	65	1-4
10	85	80	85	85	96	75	1-4
11	95	90	95	95	97	85	1-5
12	96	95	105**	96	98	90	1-5
13	97	97	115**	98	99	95	1-5
14	99	99	125**	99	99	99	1-5

* Les chances de succès sont réduites de 5% pour chaque niveau que possède la victime au-dessus du 5e. Ainsi, un voleur du 7e niveau qui tenterait un vol à la tire sur un guerrier du 10e niveau n'aurait que 30% de chances de réussir (55 – 25 = 30).

** Une fois qu'un voleur atteint le 12e niveau, il réussit "automatiquement" tout vol à la tire sur des personnages de bas niveau. Le MD devrait toutefois conserver un risque minimum d'échouer de 1%, et ceci quel que soit le niveau du voleur.

Niveaux au-delà de ceux indiqués dans les tableaux

Plusieurs classes de personnages (clerc, guerrier, magicien et voleur) peuvent progresser jusqu'au 36e niveau.

APTITUDES AU COMBAT : Le nouveau tableau "attaques des personnages" indique que chaque classe de personnage améliore ses aptitudes au combat lorsqu'elle progresse en niveaux. La probabilité de toucher un adversaire augmente de 2 points tous les 3 niveaux pour les guerriers, tous les 4 niveaux pour les clercs et les voleurs, et tous les 5 niveaux pour les magiciens. Ainsi, un guerrier du 16e niveau touchera une CA 1 sur un résultat de 7 ou mieux tandis qu'un guerrier du 19e niveau touchera cette même CA sur un résultat de 5 ou mieux. Le nombre requis pour toucher ne pourra jamais être inférieur à 2.

Progression en niveaux après le 14e

- Clerc +100.000 XP nécessaires par niveau +1 point de vie par niveau
- Guerrier +120.000 XP nécessaires par niveau +2 points de vie par niveau
- Magicien +150.000 XP nécessaires par niveau +1 point de vie par niveau
- Voleur +120.000 XP nécessaires par niveau +2 points de vie par niveau

Chaque classe obtient certains avantages dans les niveaux plus élevés. Ce sera au MD de décider s'il utilise les capacités énumérées ci-après ou s'il préfère attendre la sortie du supplément Compagnon de D&D qui expliquera plus en détail les niveaux 15 à 36.

Guerriers : lorsqu'ils atteignent des niveaux plus élevés, les guerriers sont capables de frapper plusieurs fois dans un même round. Il est suggéré que pour chaque tranche de 5 niveaux au-dessus du 15e, le guerrier obtient une attaque supplémentaire par round. Il ne pourra pas dépasser le maximum de 4 attaques par round.

Clercs et magiciens : ces classes obtiendront plusieurs sorts de niveau élevé (7e niveau et plus) et pourront mémoriser plus de sorts de bas niveau. Le MD devra compléter les tableaux d'acquisition des sorts en essayant de maintenir un équilibre entre le nombre de nouveaux sorts ajoutés et ceux déjà existants.

Voleurs : ils possèdent déjà de très fortes chances de réussite à leurs facultés spéciales lorsque les conditions sont favorables. Ils pourront alors acquérir de nouvelles facultés plus risquées nécessitant de meilleures compétences. Ce pourrait être la faculté d'escalader des parois en surplomb, de grimper la tête en bas, d'utiliser la ventriloquie, de faire diversion ainsi que d'imiter des voix.

Il est important de noter que ce ne sont que des suggestions. Les joueurs et MD qui préfèrent attendre la sortie du supplément Compagnon pour D&D trouveront dans celui-ci toutes les informations exactes concernant ces niveaux plus élevés. Ces informations pourraient ne pas toujours correspondre aux suggestions présentées ici et les joueurs pourraient être amenés à opérer des modifications dans leur personnage s'ils avaient créé leurs propres règles de progression.

Alignement des personnages

L'univers de D&D se divise en trois philosophies de base qui régissent le comportement général des personnages des joueurs et des monstres. Chaque philosophie est appelée **alignement**. Il y a la **Loi**, le **Chaos** et la **Neutralité**. Chaque alignement possède son propre langage qui est fait de signes des mains et de postures gestuelles. Les personnages des joueurs parlent bien entendu la langue de leur alignement en plus d'autres langues qu'ils peuvent connaître. Si un monstre peut parler, il sera alors également capable de s'exprimer dans sa langue d'alignement.

Les joueurs choisissent l'alignement qui, d'après eux, correspond le mieux à leur personnage respectif. Ils n'ont pas besoin de révéler leur choix aux autres joueurs mais **doivent en faire part** au MD. La plupart des personnages respectueux de l'ordre et de la loi révéleront librement leur alignement si on leur pose la question. Au moment du choix de celui-ci, les joueurs devraient être informés que l'on ne peut pas faire confiance aux personnages chaotiques, ils peuvent être déloyaux même entre eux et ne coopèrent pas bien avec d'autres personnages.

Chaque alignement représente un ensemble d'idéaux qui régissent le comportement. Les personnages tentent d'atteindre leurs idéaux mais n'y réussissent pas toujours. Si le MD considère qu'un personnage ne respecte pas son alignement, il pourrait le sanctionner ou bien lui suggérer d'en changer.

Loi (ou **Loyal**) se rapporte à l'alignement selon lequel l'ordre et les règlements doivent être les préceptes qui régissent l'univers et qui doivent orienter et guider le comportement de chacun. Dire la vérité, obéir à "L'Esprit de la Loi", et respecter le caractère sacré de la vie sont importants dans le cadre d'un alignement loyal. Les personnages loyaux essayent toujours de tenir leurs promesses. Ils obéiront aux lois tant que celles-ci sont justes et non équivoques.

En cas de choix à faire entre le bien-être du groupe et le bien-être d'un individu, c'est le bien-être du groupe qui a la priorité. Parfois la liberté individuelle doit être sacrifiée au bénéfice du bien commun. Les personnages et les monstres loyaux agissent souvent de façon prévisible. La conduite et le comportement loyal correspondent souvent à ce qu'on pourrait appeler un "bon" comportement.

Chaos (ou **Chaotique**) est l'opposé du précédent. Sa doctrine est fondée sur le principe que la vie est imprévisible et aléatoire et que la chance et le hasard régissent l'univers. Le désordre et les caprices individuels sont les principes de base. Tout arrive par hasard et rien n'est écrit. Les lois sont faites pour être enfreintes, du moment qu'on ne se fait pas prendre ni punir. Tenir ses promesses n'est pas important et il est tout aussi acceptable de mentir que de dire la vérité.

Les personnages et les monstres chaotiques sont très individualistes. Ils sont égoïstes et le groupe n'a aucune importance à leurs yeux. Leurs actions sont imprévisibles, ils agissent sur des impulsions soudaines. On ne peut en aucune façon leur faire confiance et leur comportement est difficile à prévoir. Ils croient profondément en la chance. Le comportement chaotique correspond souvent à un comportement qui pourrait être qualifié de "mauvais".

Neutralité (ou **Neutre**) se rapporte à l'alignement selon lequel l'univers existe en tant qu'équilibre dynamique entre les forces de la Loi et celles du Chaos. Il est très important qu'aucun de ces deux extrêmes ne prenne le pas sur l'autre et détruise ainsi l'équilibre qui existe entre ces deux forces. On valorise autant l'individu que le groupe, il faut parfois faire des compromis entre les deux.

Un personnage neutre est attaché en priorité à sa propre survie. Il croit plus en ses propres capacités qu'en la chance et se comporte généralement envers les autres de la même façon que ceux-ci se comportent vis-à-vis de lui. Il rejoindra un groupe s'il pense que c'est dans son intérêt mais ne se montrera pas disposé à aider plus que nécessaire à moins que cela ne lui profite d'une façon ou d'une autre. L'intérêt personnel (mais pas obli-

gatoirement l'égoïsme) domine souvent le comportement des personnages et monstres neutres. Le comportement neutre peut être jugé soit "bon" soit "mauvais" (voire ni l'un ni l'autre), cela dépend des situations.

Exemple de comportement selon l'alignement

LA SITUATION : Un groupe de personnages joueurs est attaqué par un grand nombre de monstres. La fuite n'est pas possible à moins de ralentir les monstres.

Un personnage Loyal combattra pour protéger le groupe, quel que soit le danger, et il ne s'enfuira pas à moins que le reste du groupe ne le fasse.

Un personnage Neutre combattra pour défendre le groupe dans la mesure du raisonnable. Si le danger se fait trop grand, il essaiera de s'enfuir, même si cela doit mettre le groupe en péril.

Un personnage Chaotique pourra soit combattre, soit fuir, sans se soucier de ce qui peut bien arriver aux autres membres du groupe.

Les langages des différents alignements

Chaque alignement a son langage propre fait de mots de passe, de signes des mains et de postures gestuelles. Les personnages joueurs ainsi que les monstres intelligents connaissent toujours la langue de leur alignement. Ils se rendront également compte lorsque quelqu'un parle une langue d'un autre alignement que le leur mais ne seront pas capables de la comprendre. Ces langues ne sont transmissibles ni par l'étude ni par l'écriture. Pour connaître une autre langue, le personnage doit changer d'alignement. Lorsque cela se produit, le personnage oublie sa langue précédente et peut immédiatement utiliser la nouvelle.

Avoir un alignement ne signifie pas agir de façon stupide. Le personnage agira aussi intelligemment que son score d'intelligence le lui permet, à moins qu'il n'en soit empêché (par une malédiction magique par exemple).



Langages

Connaître plusieurs langues peut se révéler utile lorsque les personnages des joueurs désirent parler aux monstres (une bonne alternative au combat). Tous les personnages ainsi que les monstres détenant le don de la parole parlent la langue de leur alignement, c'est-à-dire la langue de la Loi, de la Neutralité ou du Chaos.

La "langue commune" (appelée tout simplement "Commun") est parlée par la plupart des humains, nains, elfes et tinigens. De nombreux monstres parlent leur propre langue, désignée par le nom respectif de ces divers types de monstres. Tous ceux qui possèdent leur langue propre ont 20% de chances de parler aussi le Commun (à part les dragons qui, s'ils sont doués de parole, parlent toujours le Dragon *et* le Commun).

Un personnage doté d'une intelligence au-dessus de la moyenne (13-18) parlera peut-être des langues supplémentaires. Notez ici que les nains et les elfes parlent automatiquement des langues supplémentaires du fait des compétences spéciales inhérentes à leur classe. Outre le Commun et les trois langues appartenant respectivement aux trois alignements, nous vous proposons les langues supplémentaires suivantes :

1. Dialecte humain	11. Hobgobelin
2. Doppelganger	12. Homme-lézard
3. Dragon	13. Kobold
4. Elfe	14. Méduse
5. Gargouille	15. Minotaure
6. Gnoll	16. Nain
7. Gnome	17. Ogre
8. Gobelin	18. Orque
9. Goblours	19. Pixie
10. Harpie	20. Tinigens

Le MD désirera peut-être inventer des langues humaines régionales pour le monde de sa campagne. Le cas échéant, le choix du nom de la langue est laissé à la discrétion de chaque MD. Notez que les monstres de "type humain" comme par exemple les bandits, les berserkers et les lycanthropes parleront soit le Commun, soit un dialecte humain inventé par le MD.

Héritage

Si le MD en décide ainsi, un joueur peut nommer un héritier qui recevra ses possessions terrestres acquises en ce monde lors de son décès. Les autorités compétentes prélèveront 10% d'impôts lors de la cession des biens. Cet héritage ne peut se produire qu'une fois pour chaque joueur et l'héritier doit être un personnage de 1er niveau nouvellement créé.

"Personnages sans avenir"

Il peut arriver qu'au hasard des lancers de dés soit créé un personnage dont toutes les caractéristiques sont inférieures à la moyenne ou qui a plus d'une caractéristique dont le score est très bas (comme par exemple un guerrier dont la constitution et la dextérité seraient comprises entre 3 et 6). Nous laissons à la discrétion du MD le pouvoir de déclarer ce personnage incapable de participer à une aventure dangereuse et de permettre au joueur de relancer les dés pour créer un nouveau personnage au lieu de ce personnage "sans avenir".

2

Prix de l'équipement et des armes

ÉQUIPEMENT

Désignation	Prix en po
Boîte à amadou (avec silex)	3
Corde de 15 m de long	1
Eau bénite (1 fiole)	25
Flasque d'huile	2
Gourde à eau/vin	1
Gousse d'ail	5
Grappin	25
Herbe aux loups (plusieurs brins)	10
Lanterne	10
Miroir à main en acier	5
Outils de voleur	25
Perche en bois (3 m)	1
Petit marteau	2
Pied-de-biche	10
Pieux (3) et maillet	3
Pointes de fer (12)	1
Rations :	
Conserves alimentaires pour 1 personne/1 semaine	15
Aliments frais pour 1 personne/ 1 semaine	5
Sac à dos	5
Sacs :	
1 petit sac	1
1 grand sac	2
Symbole religieux	25
Torches (6)	1
Vin (1 litre)	1

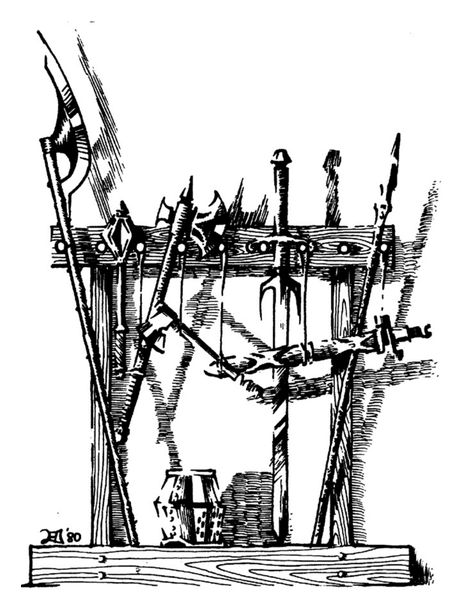
MOYENS DE TRANSPORT TERRESTRES

Désignation	Prix en po
Chameau	100
Chariot (4 roues)	200
Charrette (2 roues)	100
Chevaux :	
De trait	40
De selle	75
De guerre	250
Mule	30
Sacoches de selle	5
Selle et bride	25

MOYENS DE TRANSPORT MARITIMES

Désignation	Prix en po
Barge fluviale	4.000
Canoë	50
Chaloupe	1.000
Drakkar	15.000
Galères :	
Petite	10.000
Grande	30.000
De guerre	60.000
Navire à voiles :	
Petit	5.000
Grand	20.000
Radeau	10 po/m²
Transport de troupes	40.000
Voilier	2.000

Si les personnages veulent acheter un objet qui ne figure pas sur ces listes, le MD devra décider si l'article en question peut être trouvé et à quel prix. Il sera ensuite ajouté à cette liste.



ARMES

Désignation	Prix en po
Haches	
Hache de bataille (à deux mains)	7
Hachette/Hache de jet	4
Arcs	
Arbalète (à carreaux)	30
Carquois avec 30 carreaux	10
Arc long	40
Arc court	25
Carquois avec 20 flèches	5
Flèche à pointe d'argent	5
Catapultes	
Catapulte légère	100
Projectile normal	5
Projectile incendiaire	25
Dagues	
Dague ordinaire*	3
Dague en argent*	30
Épées	
Épée courte	7
Épée (normale)	10
Épée à deux mains	15
Autres	
Masse d'armes†	5
Gourdin†/Massue†	3
Javelot	1
Lance	5
Armes d'hast (à deux mains)	7
Fronde + 30 pierres†	2
Épieu	3
Bâton*† (à deux mains)	2
Marteau de guerre†	5

† ces armes peuvent être utilisées par un clerc
*** ces armes peuvent être utilisées par un magicien**

ARMURES

Désignation	CA	Prix en po
Barde (pour cheval)	5	150
Cotte de mailles	5	40
Armure en cuir	7	20
Armure de plates	3	60
Bouclier	(-1)*	10

***ôter 1 à la classe d'armure si le bouclier est utilisé**

Description de l'équipement

Barde : armure équine faite de cuir et de métal qui procure au cheval qui la porte une CA 5. Elle a un encombrement de 600 pièces.

Barge fluviale : bateau spécialement conçu pour naviguer sur les fleuves et rivières (longueur 6–9 m, largeur 3 m, tirant d'eau 60–90 cm ; le "tirant d'eau" indique la hauteur de la partie immergée d'un navire). Il peut être déplacé à l'aide de rames ou de perches et possède parfois un toit en bois pour protéger les marchandises ainsi que les passagers (coût : 1.000 po supplémentaires). Il peut transporter une charge maximale de 30.000 pièces.

Boite à amadou : petite boite contenant des silex et de l'amadou et permettant d'allumer un feu, une torche, etc. Son utilisation requiert un round et la tentative est réussie avec 1 ou 2 sur 1d6.

Canoë : bateau constitué d'une armature légère en bois recouverte d'un matériau imperméable (écorce, peaux, ou toiles). Il mesure environ 4,5 m de long, pèse 500 pièces et peut être porté par deux personnes. Les canoës sont principalement utilisés sur les rivières et les marais et peuvent transporter jusqu'à 6.000 pièces.

Chaloupe : une chaloupe typique a une longueur de 6 m, une largeur de 1,2–1,5 m et un tirant d'eau de 30–60 cm. Elle a un mât escamotable et une semaine de provisions pour 10 hommes. Elle peut en outre transporter un chargement de 15.000 pièces. Les petits navires ont normalement 1 ou 2 chaloupes, les grands en ont 3 ou 4. Les chaloupes doivent être achetés séparément des navires. Chaque chaloupe ajoutée sur un navire réduit la capacité de charge de celui-ci de 5.000 pièces.

Chariot : il peut être tiré par 2 ou 4 chevaux de trait (ou bien 4 ou 8 mules) à la vitesse de 18 m par tour. 2 chevaux pourront tracter un chargement de 15.000 pièces, 4 chevaux 25.000. Il peut circuler à travers les déserts, les montagnes, les forêts ou les marécages mais uniquement sur une route.

Charrette : elle peut être tirée par un ou deux chevaux de trait (ou bien 2 ou 4 mules) à la même vitesse qu'un chariot. Elle peut transporter une charge de 4.000 pièces lorsqu'elle est tirée par un seul cheval et 8.000 avec deux. Les restrictions de circulation d'un chariot s'appliquent à une charrette.

Corde (15 m de long) : une grosse corde d'escalade qui peut supporter le poids de trois hommes avec tout leur équipement.

Drakkar : bateau long et étroit qui peut naviguer à la voile ou à la rame (longueur 18–24 m, largeur 3–4,5 m, tirant d'eau 60–90 cm). Il évolue aussi bien sur les rivières que les eaux côtières ou les océans. L'équipage standard se compose de 75 matelots (qui font office de rameurs et de soldats) et d'un capitaine. Il n'a besoin que de 60 rameurs pour se déplacer à sa vitesse maximale. Il peut transporter une charge maximale de 40.000 pièces. Le drakkar viking en est un exemple historique.

Eau bénite : cette eau est consacrée par un clerc PNJ de haut niveau. Elle infligera des dégâts aux monstres **morts-vivants** lorsqu'ils en sont aspergés et pourra être utilisée dans certains rituels cléricaux.

Flasque d'huile : l'huile sert de combustible dans une lanterne pour donner de la lumière. Elle peut aussi être jetée sur les monstres ou versée sur le sol et enflammée pour ralentir des poursuivants.

Galère, grande : c'est un long navire avec un faible tirant d'eau (longueur 36–45 m, largeur 4,5–6 m, tirant d'eau 90 cm). Il n'a qu'un seul mât doté d'une grande voile carrée. L'équipage standard se compose de 180 rameurs, 20 matelots, 50 soldats et un capitaine. En plus de l'équipage, la grande galère peut transporter jusqu'à 40.000 pièces de marchandises. Si vous le souhaitez, la galère peut être équipée d'un rostre (pour un coût supplémentaire de ⅓) et jusqu'à deux catapultes légères (une pour la proue et une pour la poupe). La trirème méditerranéenne en est un bon exemple historique.

Galère, petite : ce navire est similaire à une grande galère, mais plus petit et plus léger (longueur 18–30 m, largeur 3–4,5 m, tirant d'eau 60–90 cm). L'équipage standard se compose de 60 rameurs, 10 matelots, 20 soldats et un capitaine. Outre l'équipage, la petite galère peut transporter jusqu'à 20.000 pièces. Elle peut également être équipée d'un rostre et d'un maximum de deux catapultes légères. Parmi les exemples historiques, il y a la birème et le pentécontère (sans rostre).

Galère, de guerre : il s'agit d'une grande galère spécialement aménagée servant souvent de navire amiral dans une flotte (longueur 36–45 m, largeur 6–9 m, tirant d'eau 1,2–1,8 m). L'équipage standard est composé de 300 rameurs, 30 matelots, 75 soldats et un capitaine. Elle possède deux mâts, un pont au-dessus des rameurs et est toujours munie d'un rostre. Elle a deux tours légères en bois à l'avant et à l'arrière, structures carrées d'environ 3–6 m de côté et s'élevant à 4,5–6 m au-dessus du pont. Une galère de guerre peut avoir jusqu'à 3 catapultes légères et transporter 60.000 pièces en plus de l'équipage. Un exemple historique est la quinquérème méditerranéenne.

Gourde à eau/vin : contient 1 litre de liquide.

Grappin : instrument en fer trempé composé de 3 ou 4 crochets et utilisé pour ancrer une corde.

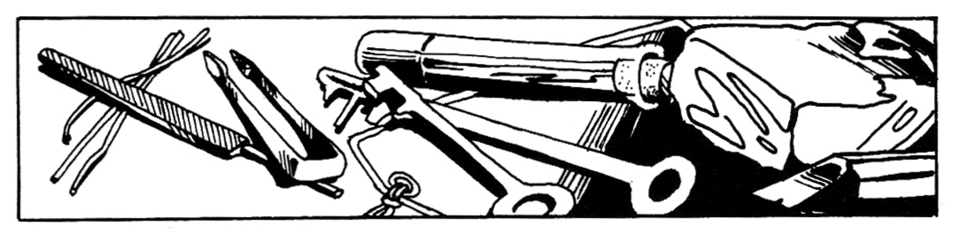
Herbe aux loups (aconit) : un bouquet séché d'herbe aux loups permet de repousser un loup-garou ou tout autre lycanthrope si le personnage parvient à le toucher avec en mêlée.

Lanterne : elle consomme une flasque d'huile en quatre heures (24 tours) et éclaire dans un rayon de 9 mètres. Elle est dotée de volets qui, lorsqu'on les ferme, empêchent la lumière d'être vue et protègent la flamme des vents violents.

Marteau (petit) : utile pour enfoncer des pointes de fer dans un mur ou dans le sol.

Miroir : il peut être utilisé pour réfléchir le regard pétrifiant d'une méduse ou de toute autre créature similaire mais aussi pour regarder quelque chose indirectement.

Navire à voiles, grand : bateau large et haut pouvant avoir jusqu'à trois mâts (longueur 30–45 m, largeur 7,5–9 m, tirant d'eau 3–3,6 m). Il possède généralement un ou plusieurs ponts, et la proue et la poupe sont des "châteaux" surélevés pour donner aux archers un meilleur champ de tir. L'équipage standard se compose de 20 matelots et un capitaine. Il peut être équipé de deux catapultes légères. En plus de l'équipage, il peut transporter jusqu'à 300.000 pièces. La grande cogue médiévale en est un bon exemple historique.





Navire à voiles, petit : similaire à un grand navire à voiles, mais plus petit et n'ayant souvent qu'un mât (longueur 18–24 m, largeur 6–9 m, tirant d'eau 1,5–2,4 m). L'équipage standard est de 10 matelots et un capitaine. Il peut, en plus de l'équipage, transporter jusqu'à 100.000 pièces. La cogue médiévale en est un exemple historique.

Outils de voleur : un voleur doit posséder ce petit jeu de rossignols pour utiliser sa faculté de "crochetage".

Perche, en bois (3 m de long) : perche de 5 cm de diamètre utile pour sonder des bassins, fouiller des tas de chiffons, etc.

Pied-de-biche : une barre en fer trempé de 2,5 cm d'épaisseur utilisée pour ouvrir des objets tels que des coffres ou des fenêtres. Un pied-de-biche mesure de 60 à 90 cm de long.

Pieux et maillet : ensemble composé de trois grands pieux en bois (45 cm) et d'un maillet. Utiles pour détruire les vampires.

Pointes de fer : elles servent à bloquer les portes en position ouverte ou fermée, ou comme point d'ancrage à une corde.

Radeau : une barge ou plate-forme flottante encombrante et peu maniable mais pouvant être dirigée avec une perche sur des eaux à faible courant. Les radeaux construits par des artisans ont des côtés surélevés pour empêcher l'eau de passer par-dessus bord, une tente ou une petite hutte en bois pour s'abriter et une rame rudimentaire pour les diriger. Leur taille maximale est de 9 x 12 m. Ces radeaux sont souvent démantelés et vendus pour leur bois (au ¼ de leur valeur) une fois leur cargaison déchargée dans un port en aval. Certains sont parfois utilisés comme bacs sur des rivières. Chaque section de 3 x 3 m peut supporter une charge de 10.000 pièces.

Les personnages peuvent construire leur propre radeau s'ils disposent de bois mais ce ne sera guère qu'une plate-forme rudimentaire d'une taille maximum de 6 x 9 m. La construction prend 1-3 jours par section de 3 x 3 m et chacune de ces sections peut supporter une charge de 5.000 pièces.

Rations, conserves : aliments en conserve pour une personne pendant une semaine.

Rations, fraîches : aliments périssables pour une personne pendant une semaine. Les rations sont parfois jetées aux monstres poursuivants pour les ralentir.

Sac à dos : peut contenir jusqu'à 400 pièces. Son port sur le dos grâce à ses bretelles permet d'avoir les mains libres.

Sac, grand : peut contenir jusqu'à 600 pièces.

Sac, petit : peut contenir jusqu'à 200 pièces.

Sacoche de selle : peut contenir jusqu'à 300 pièces.

Symbole religieux : signe ou symbole porté par un clerc et représentant une divinité. Chaque clerc doit en posséder un.

Torche : éclaire dans un rayon de 9 m pendant une heure (6 tours de jeu).

Transport de troupes : ces grands vaisseaux sont spécialement adaptés pour transporter des troupes et peuvent embarquer deux fois plus d'hommes et de chevaux qu'un grand navire à voiles. Ils présentent souvent des modifications particulières ; dans le cas du transport de chevaux, des ouvertures sont pratiquées dans les flancs du navire pour les faire embarquer puis colmatées ensuite avant le départ.

Voilier : petit bateau comportant un seul mât (longueur 6–12 m, largeur 3–4,5 m, tirant d'eau 60–90 cm). Ce type de bateau est principalement utilisé pour la pêche dans les lacs et le long des côtes. L'équipage minimum est d'au moins 1 matelot, mais il est possible d'engager un capitaine et des matelots supplémentaires. Il peut transporter une charge maximale de 20.000 pièces.

EXEMPLE DE CRÉATION DU PERSONNAGE D'UN JOUEUR

2

1. On utilise une Feuille de Personnage pré-imprimée, il est donc inutile d'inscrire le nom des différentes caractéristiques.

2. On lance 6 fois 3d6 et on obtient les résultats suivants : 15, 7, 11, 13, 14, 8. Ces chiffres sont inscrits au crayon à côté (pas à l'intérieur) de la case appropriée.

3. Le score de caractéristique le plus élevé étant pour la force, le joueur décide donc de faire de son personnage un guerrier. En sa qualité de nouveau personnage, il est du 1er niveau.

4. Un guerrier ne possède aucune compétence spéciale inhérente à sa classe, on inscrit donc "néant" dans la partie intitulée Compétences spéciales.

5. Le joueur se rend compte que le personnage pourrait gagner 10% de points d'expérience en plus au lieu de seulement 5% si la caractéristique principale du personnage en question (la force) était de 16 au lieu de 15. Le joueur abaisse donc le score de sagesse du personnage de 11 à 9 afin de pouvoir faire passer son score de force de 15 à 16. Le score d'intelligence est déjà inférieur à la moyenne, le joueur ne peut donc pas faire d'autres modifications. Les scores définitifs de 16, 7, 9, 13, 14, 8 sont inscrits dans les cases appropriées.

6. Un score de Force de 16 donne au personnage + 10% sur l'expérience acquise et un bonus de + 2 pour toucher et causer des dégâts et -2 pour forcer les portes.

Un score d'Intelligence fixé à 7 signifie que le guerrier peut écrire les mots simples en Commun.

Un score de Sagesse de 9 donne au guerrier des jets de protection normaux contre les attaques de nature magique.

Un score de Dextérité de 13 donne au guerrier un bonus de +1 pour toucher sur les tirs de projectiles et améliore de -1 sa classe d'armure.

Un score de Constitution de 14 donne au personnage +1 par dé de vie lorsqu'il lance le dé (d8) pour déterminer ses points de vie.

Un score de Charisme de 8 donne au guerrier une pénalité de -1 lorsqu'on vérifie les réactions, et autorise un maximum de 3 suivants dont le niveau de moral sera de 6.

7. On inscrit "0" dans la case Expérience et 2.000 comme points minimum nécessaires pour devenir un guerrier du 2e niveau.

8. Le joueur lance 1d8 pour déterminer le nombre de points de vie que le personnage possède en tant que guerrier du 1er niveau. Il obtient 5 auquel il rajoute +1 grâce à son score de constitution, ce qui lui donne 6 points de vie.

9. Le joueur décide que son personnage sera loyal, un défenseur de l'ordre, et on inscrit Loyal dans la rubrique Alignement.

10. Le joueur fait un 11 avec 3d6 qu'il multiplie ensuite par 10, octroyant ainsi à son personnage 110 pièces d'or pour s'acheter de l'équipement. On inscrit 110 po dans la case intitulée Argent et Trésor, au dos de la feuille.

11. En examinant le prix de chaque article par rapport à son utilité, le joueur finit par se décider pour la liste d'équipements suivante : cotte de mailles (40 po), bouclier (10 po), épée (10 po), arc court (25 po), carquois avec 20 flèches (5 po), 1 flèche à pointe d'argent (5 po), 15 m de corde (1 po), une perche de 3 m (1 po), 12 pointes de fer (1 po), 6 torches (1 po), des rations fraîches pour une semaine (5 po), un grand sac (2 po), un litre de vin (1 po), une gourde de vin/eau (1 po). Le joueur aurait aimé pouvoir équiper son guerrier d'une armure de plates mais pour cela il aurait dû abandonner l'achat de l'arc. L'équipement acheté est inscrit au dos de la feuille. Comme 108 po ont été dépensées, on efface 110 et on inscrit 2.

12. Une cotte de mailles et un bouclier donnent une classe d'armure de 4. Le score de dextérité du personnage réduit la classe d'armure de -1. On inscrit donc 3 à la rubrique Classe d'armure.

13. Un personnage du 1er niveau doit faire un 10 pour toucher une classe d'armure de 9, un 11 pour toucher une classe d'armure de 8, un 12 pour toucher une classe d'armure de 7 et ainsi de suite. Un guerrier du 1er niveau doit faire un 12 pour réussir son jet de protection contre le Poison et le Rayon mortel, un 13 contre les Baguettes magiques, etc. On note ces renseignements dans les cases réservées à cet effet. Lors d'un combat, le guerrier ajoutera +2 au résultat de son jet de dé pour toucher en mêlée grâce à son score de force, et +1 au résultat de son jet de dé pour toucher lors du tir de projectiles grâce à son score de dextérité.

14. Le joueur est en fait une joueuse et, inspirée par la fée Morgane de la légende du Roi Arthur, elle choisit le nom de Morgane Ironwolf pour le personnage de femme guerrière qu'elle vient de créer.

DONJONS & DRAGONS ™ Feuille de Personnage

Nom du Joueur:

Nom du Personnage: MORGANE IRONWOLF

Alignement: LOYAL

Classe: GUERRIER

Niveau: 1er

Maître du Donjon:

Classe d'Armure: 3

Points de Vie: 6

Profil ou Symbole du personnage

CARACTÉRISTIQUES :

Score	Caractéristique	Ajustement
16	~~15~~ 16 FORCE	+2
7	7 INTELLIGENCE	/
9	~~11~~ 9 SAGESSE	/
13	13 DEXTÉRITÉ	-1 CA, +1 TIRS ET INITIATIVE
14	14 CONSTITUTION	+1/DV
8	8 CHARISME	-1 REACTION

JETS DE PROTECTION :

12	POISON OU RAYON MORTEL
13	BAGUETTE MAGIQUE
14	PÉTRIFICATION OU PARALYSIE
15	SOUFFLE DU DRAGON
16	SORTS, BÂTON OU BÂTONNET

COMPÉTENCES SPÉCIALES: AUCUNE

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc.

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS	10	11	12	13	14	15	16	17		

ÉQUIPEMENT

OBJETS MAGIQUES

OBJETS NORMAUX

- COTTE DE MAILLES
- BOUCLIER
- EPEE
- ARC COURT
- CARQUOIS AVEC 20 FLECHES
- 1 FLECHE EN ARGENT
- 15M DE CORDE
- PERCHE DE 3M
- 12 POINTES DE FER
- 6 TORCHES
- RATIONS FRAICHES POUR 1 SEMAINE
- GRAND SAC
- 1 LITRE DE VIN
- GOURDE A VIN

NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rencontrés

ARGENT ET TRÉSORS

2 po

EXPÉRIENCE

(+10% d'expérience acquise)

Nécessaire pour le niveau supérieur: 2000

2

PARTIE 3 : SORTS

3

Un sort est une formule permettant de rassembler et utiliser les énergies magiques. Un magicien ou un clerc contrôle ces énergies en mémorisant un amalgame de mots et de gestes : le sort. Chaque sort possède ses propres gestes et paroles. Seuls les magiciens, les elfes et les clercs peuvent apprendre ces formules, ils sont donc les seuls à pouvoir jeter des sorts.

Les sorts doivent être mémorisés (c'est-à-dire "mis en mémoire" au 1er sens du terme) *avant* qu'une aventure ne commence. Le personnage s'en souviendra jusqu'à ce qu'il les utilise. Ils sont comme gravés dans sa mémoire, de la même façon que des mots sont écrits sur un tableau. Le fait de jeter un sort "effacera" la formule choisie et il ne pourra ainsi plus jeter de nouveau ce sort. Cependant, en fonction de son niveau d'expérience, le jeteur de sort pourra mémoriser un sort en double (ce sort étant en fait dans ce cas-là gravé deux fois). Ainsi, un seul sera "effacé" lorsqu'il le jettera ; le second restera en mémoire et pourra être utilisé plus tard. Au fur et à mesure que les personnages gagnent en expérience, leurs facultés de mémorisation augmentent et ils peuvent "stocker" un nombre croissant de sorts.

- RESTRICTIONS. Le jeteur de sorts doit être en mesure de parler et d'effectuer les gestes appropriés pour lancer un sort. Un jeteur de sorts ligoté et bâillonné ne peut lancer de sort. De plus, parce que les mots et les gestes doivent être reproduits de façon méticuleuse, il n'est pas possible de lancer un sort et en même temps de faire autre chose (comme marcher ou combattre). Avant que le jet d'initiative ne soit effectué, il doit informer le MD qu'il lance un sort et lui dire duquel il s'agit. S'il n'a pas l'initiative et qu'il subit des dégâts ou rate un jet de protection, alors son sort est interrompu et perdu. Enfin, un personnage doit voir sa cible au moment de jeter un sort.

La victime d'un sort lancé en attaque contre lui peut tenter d'échapper aux effets ou de les atténuer en réussissant un **jet de protection**. Il représente la capacité qu'a cette victime d'annihiler les effets maléfiques d'un sort ou de leur résister grâce à ses compétences, à la chance ou à de bons réflexes. (Voir Jets de protection - page 53). Mais la victime ne peut se "sauvegarder" (effectuer un jet de protection) que si le sort jeté contre elle autorise l'obtention d'un jet de protection. Selon les indications données dans la description des sorts, ce jet de protection aura pour conséquence soit d'annuler les effets maléfiques protégeant ainsi totalement la victime, soit de faire en sorte qu'elle ne subisse que la moitié des dégâts qui lui étaient destinés.

Chaque sort a une portée et une durée données. La portée indique en mètres jusqu'à quelle distance le sort peut être jeté (10 m = 10 mètres). "Portée : 0" signifie que le sort s'utilise par contact avec une autre créature ou qu'il peut être utilisé sur le jeteur de sorts lui-même. La durée indique combien de temps les effets du sort dureront, elle est exprimée en rounds (de 10 secondes chacun) ou en tours (de 10 minutes chacun).

- RE-MÉMORISER DES SORTS. En principe, une aventure ne dure pas plus de quelques heures (en temps de jeu, celui des personnages). Mais dans le cas où celle-ci prendrait plus de temps et durerait plus d'une journée, alors le personnage pourrait de nouveau mémoriser les sorts "effacés". Afin de récupérer des sorts, le jeteur de sorts doit s'être bien reposé (environ une nuit de sommeil) puis passer une heure de "temps de jeu" à étudier (magicien et elfe) ou prier (clerc). Les magiciens et les elfes doivent également avoir leurs livres de sorts avec eux.

- REMPLACER UN LIVRE DE SORTS PERDU. Un magicien ou un elfe dont le livre de sorts est perdu ou détruit ne peut plus récupérer de sorts tant que celui-ci n'est pas remplacé. Inscrire un sort dans un nouveau livre nécessite 1.000 po et une semaine d'étude par niveau du sort. Ainsi, un livre contenant deux sorts du premier niveau et un du second niveau coûtera 4.000 po et demandera quatre semaines de travail. Durant cette période, le magicien ou l'elfe ne peut plus prendre part à la campagne.

- OBTENIR DE NOUVEAUX SORTS. Les clercs reçoivent leurs sorts directement de la divinité qu'ils servent, donc ils peuvent mémoriser n'importe quel sort d'un niveau donné dès qu'ils ont suffisamment d'expérience pour y avoir accès. Les magiciens et les elfes ont besoin d'apprendre leurs nouveaux sorts. La plupart des personnages joueurs magiciens et elfes sont supposés être membres de la Guilde locale des Magiciens ou bien apprentis d'un PNJ de plus haut niveau. Lorsque les personnages joueurs gagnent un niveau d'expérience, ils retournent auprès de leur maître et sont hors jeu pendant une "semaine de jeu", le temps d'apprendre leurs nouveaux sorts. Ceux-ci sont choisis par le joueur lui-même ou par le MD. Les magiciens et les elfes sont limités en nombre de sorts qu'ils peuvent connaître, et leurs livres contiendront un nombre de sort égal au nombre et au niveau de sorts que le lanceur peut utiliser en une journée (ainsi, le livre d'un elfe du 4e niveau contiendra deux sorts du premier niveau et deux du second).

- SORTS INVERSÉS. Certains sorts peuvent être lancés de façon à donner un résultat inverse du sort original (**soins mineurs** devient **blessures mineures**, etc.). Les effets inversés d'un sort sont donnés dans la description du sort.

  Sorts cléricaux inversés. Les clercs peuvent inverser un sort simplement en inversant les mots et gestes requis. Toutefois, l'utilisation de sorts inversés est mal vue par les puissances que sert le clerc et peut entraîner des sanctions (ou même un changement d'alignement) s'il en abuse. Les clercs Loyaux utilisent la forme normale du sort et ne devraient utiliser la forme inversée que dans des situations de vie ou de mort. Les clercs Chaotiques utilisent normalement les formes inversées et ne se serviront des formes normales qu'au profit des personnes du même alignement qu'eux ou qui servent la même divinité. Les clercs Neutres ont accès soit à la forme normale, soit à celle inversée, selon la nature de la divinité qu'ils servent. Aucun clerc ne devrait avoir accès aux deux formes. La possibilité d'utiliser des sorts inversés est laissée à l'appréciation du MD.

  Sorts inversés des magiciens et des elfes. Ce sont des sorts particuliers qui peuvent être mémorisés "à l'envers" depuis le livre de sort. Le jeteur de sorts choisi la forme du sort au moment de sa mémorisation. Il est possible pour un magicien ou un elfe de mémoriser la forme normale et la forme inversée d'un même sort si plus d'un sort de ce niveau peuvent être mémorisés.

- COMBINER DES SORTS. Grâce à l'utilisation de certains sorts, les jets "pour toucher", de dégâts, de protection, ainsi que le moral et autres facultés des personnages peuvent être augmentés (ou diminués) temporairement. En général, les sorts affectant une même capacité ne se combinent pas (par exemple, lancer deux sorts de **rapidité** sur un personnage ne permettra pas à ce dernier de se déplacer quatre fois plus vite). En revanche, les sorts combinent leurs effets avec les objets magiques (par exemple, un sort de **bénédiction** et une épée magique augmenteront tous les deux le jet "pour toucher").

Le paragraphe suivant donne la liste des sorts rangés alphabétiquement par classe de personnage et par niveau de sorts. Les sorts marqués d'un astérisque (*) peuvent avoir des effets inversés.

SORTS CLÉRICAUX

Les clercs de 1er niveau ne peuvent pas jeter de sorts. Lorsqu'ils atteignent le 2e niveau, ils sont autorisés à jeter un sort par aventure (ou par jour si l'aventure dure plus d'une journée) tandis que les clercs du 3e niveau peuvent jeter deux sorts par aventure (ou par jour). Étant donné que les sorts cléricaux sont un don divin, les clercs n'ont pas besoin de les étudier pour les maîtriser ; il leur suffit de se reposer puis de faire une prière. Il s'ensuit que chaque clerc a accès à *tous* les sorts d'un même niveau pour chaque aventure. Néanmoins, une fois le sort choisi, il ne peut plus en changer pendant le déroulement de l'aventure (ou durant cette journée).

Sorts cléricaux de 1er niveau
1. Apaisement*
2. Détection de la magie
3. Détection du Mal
4. Lumière*
5. Protection contre le Mal
6. Purification de l'eau et des aliments
7. Résistance au froid
8. Soins mineurs*

Sorts cléricaux de 2e niveau
1. Bénédiction*
2. Charme-serpents
3. Détection des pièges
4. Langage animal
5. Paralysie
6. Perception des alignements
7. Résistance au feu
8. Silence sur 5 mètres

Sorts cléricaux de 3e niveau
1. Contrecoup
2. Croissance animale
3. Désenvoûtement*
4. Guérison des maladies*
5. Localisation d'objet
6. Lumière éternelle*

Sorts cléricaux de 4e niveau
1. Aquagenèse
2. Bâtons à serpents
3. Contre-poison
4. Langage des plantes
5. Protection contre le Mal sur 3 mètres
6. Soins majeurs*

Sorts cléricaux de 5e niveau
1. Communion
2. Dissipation du Mal
3. Fléau d'insectes
4. Manne
5. Quête religieuse*
6. Rappel à la vie*

SORTS CLÉRICAUX DE 1er NIVEAU

Apaisement*
- Portée : 0
- Durée : 2 tours

(ou Anéantissement de la peur) Lorsqu'un clerc impose les mains sur une personne et psalmodie le sort, il apaise cette personne et chasse toute peur. Donc si quelqu'un s'enfuit à toutes jambes du fait d'une peur magique, il (elle) peut effectuer un jet de protection contre les sorts en ajoutant au résultat du jet de son dé un point par niveau du clerc (par exemple, un clerc de 3e niveau octroie un bonus de +3).

Quand ce sort est inversé (**épouvante**), il pousse une créature qui rate son jet de protection contre les Sorts à fuir pendant 2 tours. Sa portée est de 36 mètres.

Détection de la magie
- Portée : 18 m
- Durée : 2 tours

Ce sort permet de déterminer dans un rayon de 18 m si une personne, un endroit ou une chose ont été enchantés, les faisant alors luire d'une lueur qui ne sera perçue que par le jeteur de sorts. Il est très utile pour découvrir par exemple si un objet est magique, si une porte est **fermée** ou **verrouillée magiquement** (Voir Sorts des magiciens et des elfes), etc. On peut tester plusieurs choses pendant les 2 tours que dure le sort.

Détection du Mal
- Portée : 36 m
- Durée : 6 tours

Ce sort peut être jeté pour détecter les mauvaises intentions ou encore les objets placés sous en enchantement maléfique dans un rayon de 36 m en faisant luire les créatures ou objets concernés : la lueur dégagée ne sera perçue que par le jeteur de sorts. Les pensées elles-mêmes ne peuvent être détectées, seule la "sensation de Mal" peut l'être. Nous laissons à chaque MD le soin de donner sa propre définition du "Mal" en accord avec les joueurs. "Chaotique" ne signifie pas toujours "mauvais". Le poison et les pièges matériels ne sont du ressort ni du Bien ni du Mal.

Lumière*
- Portée : 36 m
- Durée : 12 tours

Ce sort répand dans un cercle d'un diamètre de 9 m une clarté plus faible que la lumière du jour mais suffisamment forte pour pouvoir lire. Il peut être jeté sur un objet mais également sur les yeux d'une créature. Dans ce second cas, la créature peut lancer un jet de protection, mais si elle échoue, elle restera aveugle pendant 12 tours. Bien qu'aveuglée, elle pourra cependant attaquer avec une pénalité de -4 pour toucher tandis que ses adversaires auront +4 pour la toucher.

L'inverse de ce sort (**ténèbres**) crée un globe d'obscurité de 9 m de diamètre. Il bloquera tout champs de vision à l'intérieur de ce cercle à l'exception de l'infravision. Il annulera un sort de **lumière** s'il est lancé dessus, et vice-versa. S'il est jeté sur les yeux d'une créature, celle-ci sera aveuglée jusqu'à ce que le sort soit annulé ou qu'il arrive à expiration. La victime a droit à un jet de protection contre les Sorts.

Protection contre le Mal
- Portée : 0 (uniquement le jeteur du sort)
- Durée : 12 tours

Ce sort crée autour du clerc un cercle magique qui se déplace avec lui et le protège des attaques du "Mal" (attaques de monstres ayant un alignement autre que celui du clerc) en ajoutant +1 à ses jets de protection et en retranchant -1 au résultat du lancer de dé pour toucher de ses adversaires. Le sort le tiendra aussi à l'écart des attaques de mêlée de monstres enchantés (invoqués ou créés, comme les statues vivantes), mais pas des tirs de projectiles de ces créatures (Voir **COMBAT**). Le clerc pourra rompre

3

cette protection en attaquant le monstre enchanté dans un combat de mêlée (et dans ce cas le monstre pourra aussi le combattre en mêlée), mais ce faisant il conservera quand même son bonus aux jets de protection et le malus au toucher pour ses adversaires.

Purification de l'eau et des aliments
- Portée : 3 m
- Durée : Permanente

Ce sort purifiera l'eau et les aliments malsains ou empoisonnés pour les rendre consommables. Il purifiera une ration pour 1 semaine (conserve ou aliments frais), 6 gourdes d'eau, ou de la nourriture pour 12 personnes.

Résistance au froid
- Portée: 9 m
- Durée: 6 tours

Ce sort permet à une personne de résister aux effets du froid. En même temps qu'il permet à la personne sur laquelle il a été jeté de résister à des températures glaciales, il donne à tous les personnages dans un rayon de 9 m autours d'elle un bonus de +2 sur les jets de protection contre les attaques par le froid (comme le souffle de Dragon blanc). De plus, tout dégât causé par le froid est réduit d'un point pour chaque dé de dégâts lancé. Cependant, toute attaque causera toujours au minimum 1 point de dégât par dé.

Soins mineurs*
- Portée : 0
- Durée : Permanente

(ou *Guérison des blessures légères*) Ce sort guérira 2-7 points (1d6+1) de dégâts causés à tout être vivant (personnage ou monstre) dès que le clerc pose la main sur la créature blessée. Il peut aussi guérir de la paralysie, mais dans ce cas-là il ne soignera aucun point de dégâts. Le clerc peut se jeter le sort sur lui-même. Ce sort ne peut en aucun cas augmenter le nombre de points de vie de la victime au-delà de son total d'origine.

> **Exemple :** Tars, le guerrier, a normalement 6 points de vie. Lors d'une bataille avec des gobelins, il encaisse 5 points de dégâts. Gantry, le clerc, jette alors le sort **soins mineurs** et obtient un 6 sur le dé, ce qui guérit 7 points de dégâts. Tars retrouve donc ses 6 points de vie originaux, mais les 2 points supplémentaires sont perdus.

Lorsqu'il est inversé (**blessures mineures**), ce sort inflige 2-7 points de dégâts à toute créature ou personnage touché. Pour ce faire, le clerc doit réussir un jet pour toucher.

SORTS CLÉRICAUX DE 2e NIVEAU

Bénédiction*
- Portée : 18 m
- Durée : 6 tours

Ce sort dont la zone d'effet est de 6 m x 6 m ne peut être lancé que sur des créatures alliées au clerc et pas encore engagées dans un combat au corps-à-corps. Il améliore de +1 leur moral et ajoute +1 à leurs jets pour toucher et aux dégâts qu'elles infligent. Le MD peut en faire une composante d'un rituel de bénédiction ou de purification.

Inversé, ce sort (**malédiction**) pénalise de -1 le moral des ennemis ainsi que leurs jets pour toucher et de dégâts à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre les Sorts.

Charme-serpents
- Portée : 18 m
- Durée : Spéciale

Avec ce sort, un clerc peut charmer 1 dé de vie de serpents par niveau d'expérience. Ainsi, un clerc du 5e niveau peut charmer un serpent à 5 dés de vie, cinq serpents à 1 dé de vie ou toute combinaison totalisant 5 dés de vie ou moins. Les serpents se dresseront et se balanceront mais n'attaqueront pas. S'il est utilisé sur des serpents en train d'attaquer, la durée du sort est de 2-5 rounds (1d4+1), autrement elle est de 2 à 5 tours. Les serpents reprennent leur état normal lorsque le sort cesse.

Détection des pièges
- Portée : 9 m
- Durée : 2 tours

Ce sort fait briller une zone piégée d'une faible lueur bleutée lorsque le clerc s'en approche à moins de 9 m. Il révèle l'emplacement des pièges mécaniques et magiques mais pas le type de piège ni la façon dont il peut être désarmé.

Langage animal
- Portée : 9 m
- Durée : 6 tours

Ce sort permet à un clerc de parler à toute forme de vie animale, normale ou géante. Il n'agit pas sur les animaux intelligents ni les créatures fantastiques. Ce sort permet au clerc de parler à un type précis d'animal (comme un chien) dans un rayon donné. Si la réaction de l'animal est favorable, il peut alors être convaincu de rendre un service au clerc. Ce service doit être compris par l'animal et il faut qu'il puisse être capable de l'exécuter.

Paralysie
- Portée : 54 m
- Durée : 9 tours

Le sort **paralysie** peut être utilisé sur tout humain, demi-humain ou créature humanoïde (dryades, esprits follets, génies des eaux, goblours, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, kobolds, hommes-lézards, hommes-poissons, ogres, orques et pixies), mais il n'affectera pas les **morts-vivants** ni les créatures de taille supérieure à celle d'un ogre. La victime de ce sort doit réussir un jet de protection contre les Sorts sinon elle sera paralysée. Si le sort est jeté sur une seule personne, celle-ci effectue son jet de protection avec une pénalité de -2. S'il est jeté sur un groupe, il affectera 1-4 (1d4) personne(s), mais elles n'auront pas de pénalité sur leurs jets de protection.

Perception des alignements
- Portée : 9 m
- Durée : 1 round

Ce sort révélera si une créature est Loyale, Neutre ou Chaotique. Il révélera également l'alignement (s'il y en a un) d'un objet enchanté ou d'un lieu (par exemple, une épée magique ou un temple).

Résistance au feu
- Portée : 9 m
- Durée : 2 tours

La créature ou le personnage sur lequel ce sort est lancé ne sera pas affecté par la chaleur ou un feu normal durant toute la durée du sort. De plus, il obtient un bonus de + 2 à ses jets de protection contre les feux magiques (souffle de dragon, boule de feu, etc.) et les dégâts causés par ce type de feu sont réduits d'un point par dé (mais chaque dé fera au moins un point de dégâts).

Silence sur 5 mètres
- Portée : 54 m
- Durée : 12 tours

Ce sort rendra une zone de 10 m de diamètre totalement silencieuse. Pendant les 12 tours, aucun autre sort ne pourra être jeté depuis l'intérieur de cette zone et on ne pourra pas y parler, ce qui n'empêchera toutefois pas une personne se trouvant à l'intérieur d'entendre les bruits venus de l'extérieur. Si ce sort est jeté sur une personne, celle-ci doit réussir

un jet de protection contre les Sorts ou sinon l'effet du sort se déplacera avec elle. Si elle réussit son jet de protection, le sort restera dans la zone où il a été jeté et la victime pourra en sortir.

Sorts cléricaux de 3e niveau

Contrecoup
- Portée : 9 m
- Durée : 1 tour

Ce sort permet à une arme normale d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires par attaque (comme un **bâton de contrecoup**). L'arme inflige les dégâts supplémentaires aussi longtemps que dure le sort. Il n'augmente pas les chances de toucher mais permet de faire des dégâts contre des créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques.

Croissance animale
- Portée : 36 m
- Durée : 12 tours

Ce sort permet de doubler la taille d'un animal normal ou géant. L'animal double également sa force, les dégâts qu'il inflige et la charge qu'il peut porter. Ce sort ne modifie pas le comportement de l'animal et n'agit pas sur les animaux intelligents ni les créatures fantastiques.

Désenvoûtement*
- Portée : 0
- Durée : Permanente

Ce sort permet de lever les effets d'un envoûtement jeté sur un personnage ou de libérer un personnage d'un objet magique maudit. Un sort de désenvoûtement ne permet de lever qu'un seul envoûtement.

L'inverse de ce sort (**envoûtement**) inflige un malheur ou une pénalité à la créature sur laquelle il est lancé. Les envoûtements ne sont limités que par l'imagination du jeteur du sort, mais le MD peut retourner une malédiction qu'il juge trop puissante contre le jeteur lui-même ! Les limites acceptables pour ce sort sont par exemple : -4 pour toucher, ou -2 aux jets de protection, ou encore la caractéristique principale réduite de moitié, etc. Un jet de protection réussi signifie que l'envoûtement n'a aucun effet. Il n'y a pas de limite au nombre d'envoûtements pouvant être infligés à un personnage du moment que chacun d'eux le pénalise de manière différente.

Guérison des maladies*
- Portée : 9 m
- Durée : Permanente

Ce sort permet de guérir en un round la créature sur laquelle il est jeté de toute maladie, telle la lycanthropie ou la lèpre des momies. **Guérison des maladies** tuera également le limon vert.

Inversé (**contamination**), il infecte la victime qui rate son jet de protection contre les Sorts d'une horrible maladie dégénérative. Une créature infectée a une pénalité de -2 à tous ses jets pour toucher. De plus, ses blessures ne peuvent pas être soignées par magie et la guérison naturelle prendra deux fois plus de temps que d'habitude. La maladie sera fatale au bout de 2-24 jours, à moins qu'un sort de **guérison des maladies** ne soit lancé sur la victime.

Localisation d'objet
- Portée : 36 m
- Durée : 6 tours

Pour pouvoir utiliser efficacement ce sort, la personne qui le jette doit avoir une idée précise de l'objet qu'elle cherche (taille, forme, couleur, etc.). Il permet aussi de détecter des objets communs (un escalier par exemple) mais ne localisera pas une créature. Le sort indique l'objet désiré le plus proche s'il est situé dans sa portée, donnant la direction mais pas la distance à laquelle il se trouve.

Lumière éternelle*
- Portée : 36 m
- Durée : Spéciale

Ce sort crée un globe de lumière d'un diamètre de 18 m. La lumière éclaire comme en plein jour et dure jusqu'à ce qu'elle soit **dissipée**. Les créatures qui ont des pénalités lorsqu'elles combattent en plein jour (gobelins, morts-vivants, etc.) subiront les mêmes pénalités dans la zone d'effet du sort clérical de **lumière éternelle**. Lorsqu'il est jeté sur les yeux d'un adversaire, celui-ci doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être affublé de cécité jusqu'à dissipation du sort. Ce sort peut être lancé sur un objet.
L'inverse de ce sort (**ténèbres éternelles)** crée un globe d'obscurité de 18 m de diamètre. Aucune lumière (que ce soit celle de torches, lanternes ou même émanant d'un sort **lumière**) ne peut éclairer l'intérieur et l'infravision y est inefficace. S'il est lancé sur les yeux d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être affublée de cécité jusqu'à dissipation du sort. Un sort de **lumière éternelle** lancé sur un sort de **ténèbres éternelles** le dissipera et inversement.

Sorts cléricaux de 4e niveau

Aquagenèse
- Portée : 0
- Durée : Permanente

Avec ce sort, le clerc fait jaillir du sol ou d'un mur une source enchantée qui donnera assez d'eau pour 12 hommes et leurs montures pendant une journée (environ 200 litres). Pour chaque niveau d'expérience du clerc au-dessus du 8e, de l'eau pour douze hommes supplémentaires et leurs montures peut être créée.

Bâtons à serpents
- Portée : 36 m
- Durée : 6 tours

Ce sort transforme 2-16 (2d8) bâtons en serpents (CA 6, DV 1, DE 27 m (9 m), AT 1, DG 1-4, JP G1, Mo 7, AL N). Il y a 50% de chances qu'ils soient venimeux. Les serpents obéissent aux ordres du clerc. Ils se retransforment en bâtons lorsque le sort prend fin ou lorsqu'ils sont "tués".

Contre-poison
- Portée : 0
- Durée : Permanente

Ce sort annule les effets du poison et ramènera à la vie un personnage mort empoisonné s'il est lancé dans les dix rounds qui suivent son décès. Il peut également être lancé sur un poison ou un objet empoisonné pour le rendre inoffensif. Il n'agit que sur le poison présent au moment où il est lancé.

Langage des plantes
- Portée : 9 m
- Durée : 3 tours

Ce sort donne au clerc le pouvoir de parler aux plantes et de leur demander de simples faveurs. Une demande peut être acceptée si la plante est capable de la comprendre et de l'exécuter. Ce sort peut être utilisé pour permettre au clerc et son groupe de traverser des broussailles autrement impénétrables. Il permet également de communiquer avec les monstres de type végétal (les sylvaniens par exemple).

Protection contre le Mal sur 3 mètres
- Portée : 0
- Durée : 12 tours

Ce sort entoure le clerc d'une barrière magique qui le protège ainsi que toutes les créatures amies situées dans un rayon de 3 m autour de lui. Cette barrière se déplace avec le clerc. Le sort protège contre les attaques du "Mal" (attaques de monstres d'un alignement

autre que celui du clerc) en ajoutant +1 à ses jets de protection ainsi qu'à ceux de ses alliés situés dans la zone d'effet et en retranchant -1 au résultat du lancer de dé pour toucher des adversaires maléfiques. Ce sort le tiendra aussi à l'écart des attaques de mêlée de monstres enchantés (tels les élémentaux) mais pas des tirs ni des attaques magiques de ces créatures. Les monstres enchantés pourront attaquer en mêlée si l'une des créatures protégées tente de les attaquer au corps à corps.

Soins majeurs*
- Portée : 0
- Durée : Permanente

Ce sort guérira un être vivant de 4-14 (2d6+2) points de dégâts.

L'inverse de ce sort (**blessures majeures**) inflige 4-14 points de dégâts à toute créature ou personnage touché. Pour ce faire, le clerc doit réussir un jet pour toucher.

SORTS CLÉRICAUX DE 5e NIVEAU

Communion
- Portée : 0
- Durée : 3 tours

Ce sort permet au clerc de poser des questions aux puissances supérieures (le MD). Il peut poser trois questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non, mais il ne peut le faire qu'une fois par semaine. Une fois par an, le clerc peut poser deux fois plus de questions. Si ce sort est utilisé trop souvent, le MD peut décider d'en limiter son emploi à une fois par mois.

Dissipation du Mal
- Portée : 9 m
- Durée : 1 tour

Ce sort bannit ou détruit tous les monstres enchantés ou morts-vivants qui se trouvent à portée et qui ratent leur jet de protection contre les Sorts. Si le jet de protection est réussi, la créature s'enfuit immédiatement de la zone affectée. Le jeteur de sorts doit rester immobile et concentré pour maintenir cet effet. Il peut aussi ne lancer ce sort que contre une seule créature, infligeant une pénalité de -2 au jet de protection de cette dernière. Ce sort permet également de libérer une créature de l'emprise d'un objet maudit.

Fléau d'insectes
- Portée : 144 m
- Durée : 1 jour

Ce sort crée un vaste essaim d'insectes de 18 m de diamètre. Le nuage d'insectes obstrue la vision et fait fuir les créatures de moins de 3 dés de vie. L'essaim se déplace à la vitesse de 6 m par round et peut être dirigé par le clerc tant qu'il reste à sa portée. Ce dernier doit rester immobile et se concentrer pour maintenir le sort. S'il est dérangé, les insectes se dispersent et le sort prend fin. Ce sort ne fonctionne qu'en surface et en extérieur.

Manne
- Portée : 0
- Durée : Permanente

Avec ce sort, le clerc peut créer assez de nourriture pour subvenir aux besoins journaliers de 12 hommes et leurs montures. Pour chaque niveau d'expérience du clerc au-dessus du 8e, il peut créer de la nourriture pour 12 hommes de plus et leurs montures. Ainsi, un clerc du 10e niveau pourra créer assez de nourriture pour 36 hommes et leurs montures.

Quête religieuse*
- Portée : 9 m
- Durée : Spéciale

En lançant ce sort sur un personnage, le clerc le force à accomplir une tâche ou une quête spéciale qu'il lui ordonne à ce moment là. Un jet de protection contre les Sorts réussi en annule les effets. Une tâche typique peut consister à tuer un monstre particulier, sauver une jeune fille, récupérer un objet magique pour le compte du jeteur du sort, ou effectuer un pèlerinage. Cette tâche ne devra pas être suicidaire. Une fois celle-ci accomplie, le sort prend fin. Si le personnage refuse la **quête**, il sera maudit (le MD détermine le type d'**envoûtement**) jusqu'à ce qu'il accepte de l'effectuer.

Inversé (**accomplissement religieux**), ce sort peut être utilisé pour annuler une **quête** non désirée ou dissiper un envoûtement relatif à une quête non acceptée. Les chances de réussite sont réduites de 5% pour chaque niveau d'expérience que le jeteur du sort possède en moins par rapport au clerc qui a lancé la quête.

Rappel à la vie*
- Portée : 36 m
- Durée : Permanente

Grâce à ce sort, le clerc peut ressusciter d'entre les morts un humain, un nain, un tinigens ou un elfe décédé depuis 24 heures ou moins. Un clerc du 8e niveau peut ressusciter un cadavre dont le décès remonte à 4 jours ou moins. Pour chaque niveau supérieur au 8e, quatre jours sont ajoutés à cette durée. Ainsi, un clerc du 10e niveau peut ressusciter des cadavres jusqu'à douze jours après leur décès. Un personnage ressuscité a 1 point de vie et ne peut pas combattre, jeter des sorts, utiliser des capacités spéciales, porter des charges lourdes ni se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse normale. Ces séquelles disparaîtront après deux semaines complètes de repos alité et cette guérison ne peut pas être accélérée par la magie. Un **rappel à la vie** lancé sur un mort-vivant le tuera, à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les Sorts.

L'inverse de ce sort (**destruction de la vie**) génère un rayon mortel qui tuera n'importe quelle créature. Le sort n'a aucun effet si la créature réussit un jet de protection contre le Rayon mortel. Les clercs Loyaux n'utiliseront **destruction de la vie** que dans des situations de vie ou de mort.

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES

Les magiciens et les elfes possèdent un sort au 1er niveau et le nombre de sorts dont ils disposent augmente au fur et à mesure qu'ils passent à un niveau supérieur. Contrairement aux clercs, les magiciens et les elfes doivent choisir pour chaque aventure les sorts qu'ils utiliseront parmi ceux qu'ils connaissent. Ces sorts sont inscrits dans de grands grimoires appelés livres de sorts.

Chaque magicien et elfe possède un livre de sorts dans lequel sont inscrits les sorts qu'il a appris. Un personnage de 1er niveau n'aura qu'un sort (du 1er niveau) dans son livre. Un personnage de 2e niveau aura 2 sorts (tous les deux du 1er niveau), un personnage du 3e niveau aura 3 sorts (deux du 1er niveau et un du 2e niveau). Le MD peut choisir pour un personnage les sorts qu'il a dans son livre ou bien autoriser le joueur à les choisir lui-même. Il peut aussi vouloir limiter le nombre des sorts connus.

Sorts des magiciens et des elfes de 1er niveau
1. Bouclier
2. Charme-personne
3. Détection de la magie
4. Disque flottant
5. Fermeture
6. Lecture de la magie
7. Lecture des idiomes étrangers
8. Lumière*
9. Projectile magique
10. Protection contre le Mal
11. Sommeil
12. Ventriloquie

Sorts des magiciens et des elfes de 2e niveau
1. Détection de l'invisible
2. Détection du Mal
3. ESP
4. Force fantasmagorique
5. Image miroir
6. Invisibilité
7. Lévitation
8. Localisation d'objet
9. Lumière éternelle*
10. Ouverture
11. Toile d'araignée
12. Verrou magique

Sorts des magiciens et des elfes de 3e niveau
1. Boule de feu
2. Clairvoyance
3. Dissipation de la magie
4. Foudre
5. Infravision
6. Invisibilité sur 3 mètres
7. Paralysie
8. Protection/Mal sur 3 mètres
9. Protection/projectiles normaux
10. Rapidité
11. Respiration aquatique
12. Vol

Sorts des magiciens et des elfes de 4e niveau
1. Allométamorphose
2. Autométamorphose
3. Charme-monstre
4. Confusion
5. Désenvoûtement*
6. Embroussaillement
7. Mur de feu
8. Mur de glace
9. Œil magique
10. Phytomorphose
11. Porte dimensionnelle
12. Terrain hallucinatoire

Sorts des magiciens et des elfes de 5e niveau
1. Contact d'autres plans
2. Débilité mentale
3. Invocation d'élémental
4. Métempsycose
5. Mur de roche
6. Nécro-animation
7. Nuage létal
8. Paralysie des monstres
9. Passe-muraille
10. Télékinésie
11. Téléportation
12. Transmutation de la pierre en boue*

Sorts des magiciens de 6e niveau
1. Abaissement des eaux
2. Bulle anti-magie
3. Chasseur invisible
4. Contrôle du climat
5. Désintégration
6. Glissement de terrain
7. Holographie
8. Incantation mortelle
9. Quête magique*
10. Réincarnation
11. Séparation des eaux
12. Transmutation de la pierre en chair*

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES DE 1er NIVEAU

Bouclier

- Portée : 0 (uniquement le jeteur du sort)
- Durée : 2 tours

(ou *Écran*) Ce sort entoure le magicien et forme une barrière entre celui-ci et ses ennemis. Il se déplace avec le magicien et lui offre une protection équivalente à une classe d'armure 2 contre les projectiles et à une classe d'armure 4 contre les autres attaques.

Charme-personne

- Portée : 36 m
- Durée : voir ci-dessous

(ou *Enchantement des personnes*) Ce sort peut être utilisé sur tout humain ou créature humanoïde parmi lesquels les goblours, les gnolls, les gnomes, les génies des eaux, les gobelins, les hobgobelins, les kobolds, les hommes-lézards, les ogres, les hommes-poissons, les pixies ou les esprits follets. Ce sort n'affecte pas les **morts-vivants**, ni les monstres de taille supérieure à celle d'un ogre. Si la victime **ne réussit pas** son jet de protection contre les sorts, elle considérera le jeteur de sorts comme un ami et tentera de le défendre contre n'importe quel genre de menace (réelle ou imaginaire). Si le jeteur de sorts parle une langue que comprend la créature **charmée**, il peut lui donner des ordres auxquels elle obéira en principe, sauf si ceux-ci sont contre sa nature (alignement, habitudes, ordre de se donner la mort). Les créatures dont l'intelligence est supérieure à la moyenne (13-18) peuvent effectuer un nouveau jet de protection chaque jour. Celles dont l'intelligence est égale à la moyenne (9-12), ce qui inclut les monstres cités plus haut, peuvent en effectuer un chaque semaine et les créatures dont l'indice d'intelligence est inférieur à la moyenne (3-8) ne peuvent effectuer un nouveau jet de protection qu'une fois par mois. (**Charme-personne** peut être annulé par le sort **dissipation de la magie**).

Détection de la magie

- Portée : 18 m
- Durée : 2 tours

Ce sort permet de déterminer dans un rayon de 18 m si une personne, un endroit ou une chose ont été enchantés, les faisant alors luire d'une lueur qui ne sera perçue que par le jeteur de sorts. Il est très utile pour découvrir par exemple si un objet est magique, si une porte est **fermée** ou **verrouillée magiquement**, etc…

3

3

Disque flottant

- Portée : 2 m
- Durée : 6 tours

Ce sort fait apparaître un disque magique invisible de la taille et de la forme d'un petit bouclier rond et qui peut supporter le poids de 5.000 pièces (250 kilos). Il ne peut pas être créé dans un emplacement déjà occupé par un autre objet. Ce disque flotte au niveau de la taille du jeteur de sorts et le suit où qu'il aille. Si celui-ci s'éloigne de plus de 2 m, le disque le suit automatiquement à la même allure. Lorsque la durée des 6 tours est terminée, le **disque flottant** disparaît, laissant brusquement tomber tout ce qu'il transportait.

Fermeture

- Portée : 3 m
- Durée : 2-12 tours

(ou *Blocage de portail*) Ce sort maintient magiquement fermés les portes, grilles ou portails. Le sort **ouverture** (2e niveau) ouvrira la **porte fermée**. Une créature dotée de 3 dés de vie ou plus que le jeteur du sort pourra ouvrir la porte fermée en un round.

Lecture de la magie

- Portée : 0
- Durée : 1 tour

Ce sort permet de déchiffrer les runes ou les mots magiques inscrits sur un parchemin ou un objet. Sans ce sort, même un magicien ne peut ni lire, ni comprendre une magie inconnue. Une fois qu'il s'est servi de ce sort pour déchiffrer un parchemin ou des runes, il saura se souvenir de ce qu'il a lu les fois suivantes et n'aura pas besoin de l'utiliser de nouveau. Les livres de sorts des elfes et des magiciens sont faits de telle sorte que seul le propriétaire du livre peut se passer du sort pour le lire.

Lecture des idiomes étrangers

- Portée : 0 (uniquement le jeteur du sort)
- Durée : 2 tours

Ce sort permet au jeteur du sort de lire (mais pas de parler) tous langages inconnus ou codes, parmi lesquels des cartes au trésor, des symboles secrets, etc…

Lumière*

- Portée : 36 m
- Durée : 6 tours + nombre de tours équivalent au niveau du jeteur du sort

Ce sort répand dans un cercle d'un diamètre de 9 m une clarté plus faible que la lumière du jour mais suffisamment forte pour pouvoir lire. Il peut être jeté sur un objet mais également sur les yeux d'une créature. Dans ce second cas, la créature peut lancer un jet de protection, mais si elle échoue, elle restera aveugle pendant la durée du sort. Bien qu'aveuglée, elle pourra cependant attaquer avec une pénalité de -4 pour toucher tandis que ses adversaires auront +4 pour la toucher. Le sort d'un magicien du 1er niveau durera 7 tours, celui d'un magicien du 2e niveau 8 tours, etc.

L'inverse de ce sort (**ténèbres**) a les mêmes effets que l'inverse du sort clérical **lumière** (voir page 25).

Projectile magique

- Portée : 45 m
- Durée : 1 round

Un projectile magique est une flèche brillante créée par magie qui touche automatiquement toute cible visible. Elle inflige 2-7 (1d6+1) points de dégâts à toute créature touchée. À partir du 6e niveau, et tous les cinq niveaux suivants, le jeteur de sorts peut ajouter 2 projectiles supplémentaires lorsqu'il jette ce sort.

> **Exemple :** un magicien du 6e niveau pourra créer 3 projectiles qui pourront être envoyés sur une seule cible ou bien sur plusieurs.

Protection contre le Mal

- Portée : 0 (uniquement le jeteur du sort)
- Durée : 6 tours

Ce sort crée autour du jeteur un cercle magique qui se déplace avec lui et le protège des attaques du "Mal" (attaques de monstres ayant un alignement autre que celui du jeteur du sort) en ajoutant +1 à ses jets de protection et en retranchant -1 au résultat du lancer de dé pour toucher de ses adversaires. Le sort le tiendra aussi à l'écart des attaques de mêlée de monstres enchantés (invoqués ou créés, comme les statues vivantes), mais pas des tirs de projectiles de ces créatures. Le jeteur du sort pourra rompre cette protection en attaquant le monstre enchanté dans un combat de mêlée (et dans ce cas le monstre pourra aussi le combattre en mêlée), mais ce faisant il conservera quand même son bonus aux jets de protection et le malus au toucher pour ses adversaires.

Sommeil

- Portée : 72 m
- Durée : 4-16 tours

Ce sort endort certaines créatures (**à l'exception des morts-vivants**) pendant 4d4 tours. La zone d'effet du sort est un cercle de 12 m de diamètre. Le jeteur de sorts n'a le pouvoir d'endormir que les créatures possédant 4 + 1 dés de vie ou moins. Seule une créature dotée de 4 + 1 dés de vie sera endormie, sinon le sort affectera 2-16 (2d8) dés de vie de créatures. Lorsqu'il endort un groupe comprenant des niveaux divers, les créatures de niveau inférieur seront toujours endormies avant les créatures de niveau supérieur. Les "plus" ne sont pas pris en compte (par exemple, 2 + 1 dés de vie sont considérés comme 2 dés de vie). Les créatures ayant moins d'un dé de vie sont considérées comme ayant 1 dé de vie. Toute créature endormie peut être réveillée de force (avec une claque par exemple). Elle peut aussi être tuée (quel que soit le nombre de ses points de vie) par un simple coup porté avec une arme tranchante.

> **Exemple :** Un groupe rencontre 4 hommes-lézards affamés. L'elfe Sarien jette le sort **sommeil** sur eux. Le MD lance 2d8 et obtient 7, ce qui signifie que 7 niveaux de créatures sont affectés. Les hommes-lézards ont 2 + 1 dés de vie qui, pour les effets du sort, sont considérés comme étant 2 dés de vie, donc 3 d'entre eux tombent endormis.

Ventriloquie

- Portée : 18 m
- Durée : 2 tours

Ce sort permet à la personne qui le jette de faire sortir le son de sa voix d'un autre endroit, comme par exemple d'une statue ou d'un animal, etc…

Sorts des magiciens et des elfes de 2e niveau

Détection de l'invisible

- Portée : 3 m x le niveau du jeteur du sort
- Durée : 6 tours

Ce sort permet à celui qui le jette de voir tous les objets et créatures invisibles situés dans la portée dudit sort. Cette portée est de 3 m par niveau du jeteur du sort. Par exemple, au 3e niveau il pourra détecter les choses invisibles situées dans un rayon de 9 m autour de lui.

Détection du Mal

- Portée : 18 m
- Durée : 2 tours

Ce sort peut être jeté pour détecter les mauvaises intentions ou encore les ob-

jets placés sous en enchantement maléfique dans un rayon de 18 m en faisant luire les créatures ou objets concernés : la lueur dégagée ne sera perçue que par le jeteur de sorts. Les pensées elles-mêmes ne peuvent être détectées, seule la "sensation de Mal" peut l'être. Nous laissons à chaque MD le soin de donner sa propre définition du "Mal" en accord avec les joueurs. "Chaotique" ne signifie pas toujours "mauvais". Le poison et les pièges matériels ne sont du ressort ni du Bien ni du Mal.

ESP (perception extra sensorielle)
- Portée : 18 m
- Durée : 12 tours

Ce sort permet à la personne qui le jette de lire les pensées de toute créature se trouvant dans le rayon dans lequel agit le sort en question. Le jeteur du sort doit se concentrer dans une direction pendant un tour complet. Les pensées d'une seule créature peuvent être perçues très clairement (quelle que soit sa langue), mais si plusieurs créatures se trouvent dans la direction choisie, cela crée un "brouhaha" difficile à comprendre clairement. Le jeteur de sorts devra donc se concentrer un tour supplémentaire dans cette direction en se focalisant sur une créature en particulier. Il peut lire à travers 60 cm de roche mais une fine couche de plomb bloquera l'**ESP.** Les pensées de **morts-vivants** (si toutefois ils pensent) ne sont pas saisissables par l'utilisation de ce sort.

Force fantasmagorique
- Portée : 72 m
- Durée : le temps de la concentration

Ce sort est créateur d'illusion dans une zone de 6 m x 6 m x 6 m. Le jeteur du sort devrait créer une illusion de quelque chose qu'il a déjà vu. Dans le cas contraire, le MD devrait accorder un bonus aux jets de protection contre ces attaques. Si le jeteur du sort n'utilise pas ce sort pour attaquer, l'illusion disparaîtra si elle entre en contact avec une créature vivante. Si le sort est utilisé pour "créer" un monstre, il aura une Classe d'Armure de 9 et disparaîtra s'il est touché. Si le sort est utilisé pour attaquer (un faux **projectile magique**, un mur qui s'effondre, etc.), l'attaque n'atteindra pas une victime qui réussit un jet de protection contre les sorts. Si le jeteur du sort se déplace ou est touché par une quelconque attaque durant le combat, l'illusion disparaitra pour ne plus revenir. Une attaque par la **force fantasmagorique** ne crée jamais de dégâts réels. Les "tués" ne font que s'évanouir, ceux "transformés en pierre" sont paralysés, etc... Ces effets durent de 1 à 4 (1d4) tours.

Image miroir
- Portée : 0 (uniquement le jeteur du sort)
- Durée : 6 tours

La personne qui jette ce sort crée entre 1 à 4 (1d4) images supplémentaires d'elle-même qui lui ressemblent en tous points et qui font exactement ce qu'elle fait. Toute attaque contre le jeteur du sort se portera en fait sur une image. Une image attaquée sera automatiquement chassée, que l'attaque réussisse ou non. L'attaque est donc gâchée, mais l'image disparait et ne peut réapparaître avant que ce même sort ne soit jeté à nouveau.

Invisibilité
- Portée : 72 m
- Durée : Permanente jusqu'à rupture du sort

Ce sort rendra invisible la personne qui le jette ou n'importe quelle autre personne ou objet situé dans sa portée. Lorsqu'un personnage *devient* invisible, tout ce qu'il porte et tient (à l'exception d'une autre créature) devient également invisible (vêtements ou objets divers). Tout objet invisible redeviendra visible si le personnage s'en sépare (en le posant, le lâchant, etc.). Une personne invisible le restera jusqu'à ce qu'elle attaque ou jette un sort. Une source de lumière peut être rendue invisible mais la lumière demeurera.

Lévitation
- Portée : 0 (uniquement le jeteur du sort)
- Durée : 6 tours + nombre de tours équivalent au niveau du jeteur du sort

Ce sort permet au jeteur du sort de monter ou descendre dans les airs. Ce sort ne lui permet pas de se déplacer à l'horizontale, sauf s'il atteint le plafond et qu'il utilise ses mains pour se déplacer. Le déplacement à la verticale se fait à raison de 6 m par round. Ce sort ne peut pas être jeté sur une autre personne ou sur un objet. Le jeteur du sort peut porter une charge normale (y compris éventuellement une personne, voir **Déplacement du Personnage** page 41).

Localisation d'objet
- Portée : 18 m + 3 m supplémentaires par niveau du jeteur du sort
- Durée : 2 tours

Pour pouvoir utiliser efficacement ce sort, la personne qui le jette doit avoir une idée précise de l'objet qu'elle cherche. Il permet aussi de détecter des objets communs, comme par exemple un escalier, mais ne localisera pas une créature. Le sort indique l'objet désiré le plus proche s'il est situé dans sa portée, donnant la direction mais pas la distance à laquelle il se trouve. La portée de ce sort ira en augmentant au fur et à mesure que le jeteur de sorts gagne en expérience. Un elfe du 3e niveau peut localiser un objet distant de 27 m, un elfe du 4e niveau pourra localiser un objet distant de 30 m, etc...

Lumière éternelle*
- Portée : 36 m
- Durée : Permanente

(ou *Lumière continue*) Ce sort crée un globe de lumière d'un diamètre de 18 m (qui n'équivaut pas à la pleine lumière du jour) qui continuera d'éclairer en permanence (à moins que le sort ne soit dissipé). Lorsqu'il est jeté sur les yeux d'une personne, la cécité en résulte (voir Cécité page 59).

L'inverse de ce sort (**ténèbres éternelles**) a les mêmes effets que l'inverse du sort clérical **lumière éternelle** (voir page 27).

Ouverture
- Portée : 18 m
- Durée : 1 round

(ou *Frapper*) Ce sort ouvrira un passage secret déjà découvert, une **porte fermée** ou **verrouillée magiquement,** une porte fermée par des barres, un coffre verrouillé, etc…

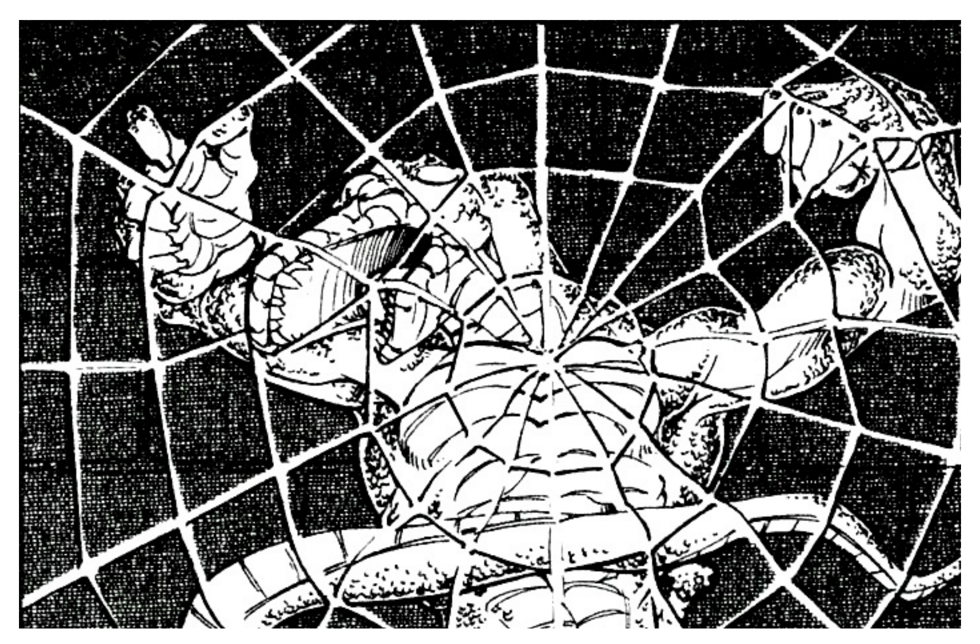
Toile d'araignée
- Portée : 3 m
- Durée : 48 tours

Ce sort fait apparaître des masses de fibres collantes difficiles à détruire sauf par le feu. Elles couvrent (et généralement bloquent) une surface de 27 mètres cubes (3 m x 3 m x 3 m). Les géants ou les créatures d'une force comparable à ceux-ci peuvent déchirer une toile en deux rounds. Un humain de taille normale aura besoin de 2-8 (2d4) tours pour parvenir aux mêmes fins. Les flammes (d'une torche par exemple) détruiront la toile en deux rounds, mais causeront à toute créature prise dans cette toile 1-6 (1d6) points de dégâts. Toute personne portant des **gantelets de force d'ogre** (voir **TRÉSORS**, page 125) peut briser une toile en quatre rounds.

Verrou magique
- Portée : 3 m
- Durée : Permanente

(ou *Verrouillage magique*) Ce sort est similaire au sort **fermeture** mais peut être

3



3

utilisé sur tout ce qui comporte une serrure (et donc pas seulement une porte) et dure indéfiniment. Un **verrou magique** peut être ouvert par le jeteur du sort ou à l'aide du sort **ouverture** sans que cela détruise le **verrouillage**. Une porte qui a été **verrouillée magiquement** peut être franchie sans avoir recours à un sort par tout magicien ou elfe (personnage ou PNJ) d'au moins 3 niveaux supérieurs à celui du jeteur de ce sort.

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES DE 3e NIVEAU

Boule de feu

- Portée : 72 m
- Durée : Instantanée

Ce sort crée un projectile igné qui explose en une boule de feu de 12 m de diamètre quand il frappe sa cible. Cette boule de feu infligera 1-6 (1d6) points de dégâts par niveau du jeteur du sort à toute créature qui se trouve dans sa zone d'effet.

> **Exemple :** une boule de feu lancée par un magicien du 6e niveau infligera 6-36 (6d6) points de dégâts. Toute victime qui réussit un jet de protection contre les Sorts ne recevra que la moitié des dégâts.

Clairvoyance

- Portée : 18 m
- Durée : 12 tours

Ce sort permet à son utilisateur de voir un lieu à travers les yeux d'une créature s'y trouvant. Celle-ci doit être à portée du sort et dans la direction choisie par le jeteur du sort. Une épaisseur de roche de plus de 60 cm ou une fine couche de plomb bloquent le sort "Voir" à travers les yeux d'une créature prend un tour complet, après quoi le jeteur du sort peut passer à une autre créature.

Dissipation de la magie

- Portée : 36 m
- Durée : Permanente

Ce sort, qui peut être jeté jusqu'à 36 m de distance, annulera tous les effets des sorts dans une zone de 216 mètres cubes (6 m x 6 m x 6 m). Il n'affectera pas les objets magiques mais supprimera simplement les effets des sorts jetés par des magiciens, des elfes ou des clercs d'un niveau inférieur ou égal à celui du jeteur de ce sort. Si ces sorts ont été jetés par un personnage de plus haut niveau, la tentative peut échouer, le pourcentage d'échec étant de 5% par niveau de différence entre les deux jeteurs de sorts.

> **Exemple :** un elfe du 5e niveau essayant de dissiper le sort d'un elfe du 7e niveau aura 10% de risques de ne pas y parvenir.

Foudre

- Portée : 54 m
- Durée : Instantanée

Ce sort crée un éclair de foudre de 1,5 m de large sur 18 m de long et dont le point de départ peut se situer jusqu'à 54 m du lanceur du sort. Il inflige 1-6 (1d6) points de dégâts par niveau du jeteur du sort à toute créature qui se trouve dans sa zone d'effet. Si l'éclair rencontre un obstacle plein (tel un mur) avant d'avoir parcouru ses 18 m, il repartira en arrière vers le jeteur du sort jusqu'à avoir atteint sa longueur totale. Les créatures frappées par l'éclair ont droit à un jet de protection contre les Sorts qui, s'il est réussi, réduit les dégâts de moitié.

Infravision

- Portée : 0
- Durée : 1 jour

Ce sort permet à la créature sur laquelle il est jeté de voir dans l'obscurité jusqu'à une distance de 18 m.

Invisibilité sur 3 mètres

Portée : 36 m
Durée : Spéciale

Ce sort rend une créature invisible ainsi que toutes celles se trouvant à 3 m ou moins d'elle au moment où le sort est lancé. La zone d'effet se déplacera avec la personne sur laquelle le sort a été jeté. Il agit comme un sort d'**invisibilité** mais les créatures se trouvant dans la zone d'effet redeviendront visibles si elles s'éloignent de plus de 3 m de la créature sur laquelle a été jeté le sort.

Paralysie

- Portée : 36 m
- Durée : 1 tour/niveau

Ce sort est identique au sort clérical de second niveau **paralysie** (voir page 26).

Protection contre le Mal sur 3 mètres

- Portée : 0
- Durée : 12 tours

Ce sort entoure d'une barrière magique son lanceur et protège toutes les créatures alliées se trouvant à 3 m ou moins de lui. Cette barrière se déplace avec le jeteur du sort et agit de la même façon que le sort clérical du même nom (voir page 27).

Protection contre les projectiles normaux

- Portée : 9 m
- Durée : 12 tours

Ce sort confère une protection totale contre tous les petits projectiles non-magiques (une pierre de catapulte ou une flèche magique ne seront donc pas stoppées par ce sort). Il ne protège que la créature sur laquelle il a été lancé.

Rapidité

- Portée : 72 m
- Durée : 3 tours

Avec ce sort, jusqu'à 24 créatures se trouvant dans un cercle de 18 m de diamètre peuvent agir deux fois plus vite. Elles se déplacent au double de leur vitesse normale et multiplient par deux leur nombre d'attaques en mêlée et par projectiles. Ce sort n'affecte pas la vitesse

à laquelle agit la magie, aussi les temps d'incantation et l'utilisation d'objets (tels les baguettes) ne sont pas accélérés.

Respiration aquatique
- Portée : 9 m
- Durée : 1 jour

Ce sort permet à la créature sur laquelle il est jeté de respirer sous l'eau (quelle que soit la profondeur). Il n'affecte pas ses capacités à se mouvoir sous l'eau ni ne l'empêche de respirer de l'air.

Vol
- Portée : 0
- Durée : 1-6 tour(s) + nombre de tours équivalent au niveau du jeteur du sort

Ce sort permet au jeteur du sort (ou à la personne touchée) de voler. Il autorise le mouvement dans n'importe quelle direction jusqu'à une vitesse maximale de 36 m par round (108 m par tour). Il permet aussi de rester immobile n'importe où dans les airs (comme le sort de **lévitation**).

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES DE 4e NIVEAU

Allométamorphose
- Portée : 18 m
- Durée : Spéciale

Ce sort transformera une créature vivante en un autre type de créature vivante. La nouvelle forme ne pourra pas avoir plus du double de dés de vie de l'ancienne sinon le sort échouera. Le nombre de points de vie de la créature métamorphosée reste inchangé. Contrairement au sort **autométamorphose**, la créature sur laquelle le sort est jeté prendra tous les attributs de sa nouvelle forme, aussi bien ses capacités spéciales que ses penchants et son comportement. Ainsi une créature transformée en pudding noir pensera et agira comme un pudding noir. Ce sort ne permet pas de dupliquer un individu spécifique.

Si la cible de ce sort est non-consentante, elle a droit à un jet de protection contre les Sorts qui, s'il est réussi, en annule les effets. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la créature meurt.

Autométamorphose
- Portée : 0
- Durée : 6 tours + nombre de tours équivalent au niveau du jeteur du sort

Ce sort permet au jeteur du sort d'adopter la forme de n'importe quelle créature vivante ayant un nombre de dés de vie égal ou inférieur au sien. La transformation ne modifie pas les points de vie du jeteur du sort ainsi que ses jets pour toucher et ses jets de protection. Bien qu'il bénéficie des capacités physiques de sa nouvelle forme, il n'acquiert pas ses facultés ou immunités spéciales.

> **Exemple :** un jeteur de sorts métamorphosé en géant des glaces aura la force de ce dernier ainsi que la possibilité de lancer des rochers, mais il n'aura pas son immunité au froid. Un jeteur de sorts transformé en dragon pourra voler mais il ne pourra pas utiliser le souffle ni les sorts de ce dernier. Les jeteurs de sorts ne peuvent plus utiliser leurs sorts lorsqu'ils sont sous une autre forme que la leur. Le sort durera jusqu'à expiration à moins qu'il ne soit dissipé avant ou que le jeteur du sort ne meurt. Ce sort ne permet pas à son lanceur de prendre la forme d'un individu spécifique.

Charme-monstre
Portée : 36 m
Durée : Spéciale

Ce sort agit comme le sort **charme-personne** mais il affecte toutes les créatures à l'exception des morts-vivants. Il permet de charmer un monstre de plus de 3 dés de vie ou bien 3-18 (3d6) monstres de 3 dés de vie ou moins.

Confusion
- Portée : 36 m
- Durée : 12 rounds

Ce sort affecte 3-18 créatures dans une zone de 18 m de diamètre. Les créatures ayant moins de 2 + 1 dés de vie n'ont droit à aucun jet de protection. Celles ayant 2 +1 DV ou plus doivent réussir un jet de protection contre les Sorts pour chaque round durant lequel le sort est effectif sinon elles sont affectées pour le round en cours. Une créature confuse lance chaque round 2d6 pour déterminer son action :
- 2-5 : Attaque le groupe du jeteur du sort
- 6-8 : Ne fait rien
- 9-12 : Attaque ceux de son propre groupe, s'il y en a

Désenvoûtement*
- Portée : 0
- Durée : Permanente

Ce sort est identique au sort clérical du même nom (voir page 27).

Embroussaillement
- Portée : 36 m
- Durée : Spéciale

Ce sort fait en sorte que des taillis ou des bois soient envahis par un enchevêtrement dense de lianes, lierres, ronces, fougères, etc., rendant la zone infranchissable à toutes créatures sauf les plus grandes. Il affecte jusqu'à 270 m² dans une zone choisie par le lanceur du sort (30 m x 9 m, 15 m x 18 m, etc.). Cette zone doit se trouver dans la portée du sort et il doit y avoir des plantes pour que celui-ci fonctionne. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Mur de feu
- Portée : 18 m
- Durée : Spéciale

Ce sort crée un mince mur de feu d'une surface maximum de 108 m². Le mur peut prendre n'importe quelle forme souhaitée par le jeteur du sort (un mur droit de 18 m de long sur 6 m de haut, un cercle de 6 m de diamètre sur 5 m de haut, etc.). Il est opaque et bloque la vue. Les créatures ayant moins de 4 dés de vie ne peuvent pas le traverser. Les créatures de 4 dés de vie ou plus peuvent passer à travers mais subissent 1-6 (d6) points de dégâts – le double (2d6) s'il s'agit de morts-vivants ou de créatures utilisant le froid (dragons blancs, géants des glaces). Le mur ne peut pas être créé dans un espace occupé par un autre objet. Il dure aussi longtemps que le jeteur du sort reste immobile et se concentre dessus.

Mur de glace
- Portée : 36 m
- Durée : 12 tours

Ce sort crée un mur de glace translucide de 6 m de haut sur 18 m de long (ou toute autre forme que le jeteur du sort désire). Les créatures ayant moins de 4 dés de vie ne peuvent pas le traverser. Les créatures de 4 dés de vie ou plus peuvent passer à travers mais subissent 1-6 (d6) points de dégâts – le double (2d6) s'il s'agit de créatures utilisant le feu (dragons rouges, salamandres du feu, molosses sataniques, etc.). Il doit reposer sur le sol ou toute autre surface similaire et ne peut être créé dans un espace occupé par un autre objet.

Œil magique
- Portée : 72 m
- Durée : 6 tours

Ce sort crée un œil invisible à travers lequel le jeteur du sort peut voir. Il a la taille d'un véritable œil et dispose d'une **in-**

fravision portant à 18 m. L'**œil magique** flottera dans les airs à une vitesse maximale de 36 m par tour mais ne traversera pas les objets solides et ne s'éloignera pas à plus de 72 m du jeteur du sort. Ce dernier doit se concentrer pour regarder à travers l'œil.

Phytomorphose

- Portée : 72 m
- Durée : Spéciale

Avec ce sort, jusqu'à 100 humains ou créatures de taille humaine se trouvant dans un cercle de 72 m de diamètre prendront l'apparence des arbres d'un verger ou d'une forêt dense. L'illusion fonctionnera même si une créature étrangère au sort traverse la zone d'effet. Le sort durera jusqu'à ce qu'une **dissipation de la magie** soit lancée dessus ou que le jeteur du sort décide d'y mettre fin. Les créatures déguisées par le sort retrouveront leur apparence normale si elles quittent la zone d'effet.

3

Porte dimensionnelle

- Portée : 3 m
- Durée : 1 round

Ce sort transporte le jeteur du sort ou la créature sur laquelle il est jeté vers n'importe quel endroit situé jusqu'à 108 m de sa position actuelle. Une créature non consentante bénéficie d'un jet de protection contre les Sorts. Le jeteur du sort peut choisir le lieu ou la direction souhaitée. S'il ne connaît pas le lieu d'arrivée, il peut indiquer une distance dont le total n'excède pas 108 m (par exemple, 60 m à l'ouest, 18 m au sud, 30 m vers le bas). Si le point d'arrivée est occupé par un objet solide, alors le sort est annulé.

Terrain hallucinatoire

- Portée : 72 m
- Durée : Spéciale

Ce sort crée l'illusion d'un type de terrain (colline, bois, marais, etc.) ou dissimule un terrain existant. La totalité du terrain doit se trouver dans la portée du sort. Le sort dure jusqu'à ce que l'illusion soit touchée par une créature intelligente.

Sorts des magiciens et des elfes de 5e niveau

Contact d'autres plans

- Portée : 0
- Durée : Voir ci-dessous

Ce sort permet au lanceur de contacter un autre plan d'existence afin d'y glaner des connaissances auprès de créatures étranges et puissantes (jouées par le MD). La table ci-après liste les plans que le jeteur du sort peut contacter, le nombre de questions auxquelles la créature interrogée pourra répondre par oui ou par non, le pourcentage de chance qu'elle connaisse la réponse, celui qu'elle mente et enfin le risque encouru par le lanceur de sombrer dans la folie pour avoir contacté le plan. Il n'y a aucun moyen de savoir si la créature ment. Pour chaque niveau au-dessus du 11e, le risque de sombrer dans la folie est réduit de 5% (ainsi, un magicien du 12e niveau aura 5% de risques en moins de devenir fou que ce qui est indiqué sur la table).

Contact d'autres plans

Plan	Nbre de questions	Chance de connaître	Chance de mentir	Risque de folie
3e	3	25%	50%	5%
4e	4	30%	45%	10%
5e	5	35%	40%	15%
6e	6	40%	35%	20%
7e	7	50%	30%	25%
8e	8	60%	25%	30%
9e	9	70%	20%	35%
10e	10	80%	15%	40%
11e	11	90%	10%	45%
12e	12	95%	5%	50%

Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par semaine (ou moins souvent si le MD le décide). Les personnages devenus fous retrouveront leur état normal après un nombre de semaines égal au numéro du plan contacté. Ainsi, un personnage devenu fou en contactant le 8e plan se retrouvera hors-jeu pendant 8 semaines. C'est le jeteur du sort qui choisi le plan qu'il veut contacter.

Débilité mentale

- Portée : 72 m
- Durée : Indéfinie

Ce sort rend un magicien ou un elfe complètement idiot, incapable de penser et de jeter des sorts. La victime a droit à un jet de protection contre les Sorts avec une pénalité de -4. Un jet réussi annule les effets. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit annulé par un sort de **dissipation de la magie**. Il n'a aucun effet sur les créatures ni sur les personnages autres que magiciens ou elfes.

Invocation d'élémental

- Portée : 72 m
- Durée : Indéfinie

Ce sort permet au magicien d'appeler un **élémental invoqué** (voir **MONSTRES**) de son choix (air, terre, feu, ou eau). Le jeteur de sorts ne pourra invoquer qu'un élémental de chaque type dans une même journée. L'élémental accomplira les tâches demandées par le magicien, mais ce dernier devra rester en permanence concentré pour maintenir son contrôle. S'il cesse de se concentrer, l'élémental se retournera contre lui et l'attaquera. Un magicien contrôlant un élémental ne peut donc pas engager un combat ni lancer d'autres sorts et il ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale. Une fois le contrôle perdu, il ne peut plus être repris – l'élémental se dirigera vers l'invocateur par le plus court chemin, tuant tout sur son passage. L'élémental invoqué servira jusqu'à ce qu'il soit tué en combat ou que le magicien qui le contrôle lui ordonne de retourner sur son plan d'origine. L'élémental peut aussi être renvoyé sur son plan avec les sorts **dissipation de la magie** ou **dissipation du Mal**.

Métempsycose

- Portée : 9 m
- Durée : Spéciale

Avec ce sort, le lanceur plonge son corps en transe et transfert sa force vitale dans un objet inanimé (le **réceptacle**) se trouvant à portée. Depuis cet objet, le jeteur du sort peut tenter de posséder (contrôler) n'importe quelle créature qui passe à 36 m ou moins du **réceptacle**. Si la victime réussit son jet de protection contre les Sorts, la possession échoue et le jeteur du sort ne peut plus réessayer de la posséder durant le tour qui suit. Si la victime rate son jet de protection, elle est alors possédée et son corps obéit aux ordres du jeteur du sort. Si la victime possédée a des sorts, ils ne pourront pas être utilisés tant qu'elle est sous le contrôle du jeteur du sort. Si le corps possédé est détruit, le magicien ou l'elfe doit retourner au **réceptacle**. De là il pourra essayer de posséder un autre corps ou bien décider de retourner dans le sien. Un sort de **dissipation du Mal** obligera le jeteur du sort à quitter le corps possédé.

Détruire le **réceptacle** alors que la force vitale du jeteur du sort est dedans tuera ce dernier. Détruire le **réceptacle** pendant que la force vitale du jeteur du sort est dans un autre corps liera sa force vi-

tale au corps possédé. Tuer le véritable corps du jeteur du sort liera sa force vitale au **réceptacle** jusqu'à ce qu'il puisse posséder un autre corps ! Le sort cesse dès lors que le jeteur du sort retourne dans son propre corps.

Mur de roche
- Portée : 18 m
- Durée : Spéciale

Ce sort crée un mur de roche épais de 60 cm et d'une surface de 45 m² (soit un total de 27 m³ ; par exemple 0,6 m x 9 m x 5 m). Le mur peut prendre n'importe quelle forme souhaitée par le jeteur du sort et restera en place jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'un sort de **dissipation de la magie** soit lancé dessus. Il doit reposer sur le sol ou toute autre surface similaire et ne peut être créé dans un espace occupé par un autre objet.

Nécro-animation
- Portée: 18 m
- Durée: Indéfinie

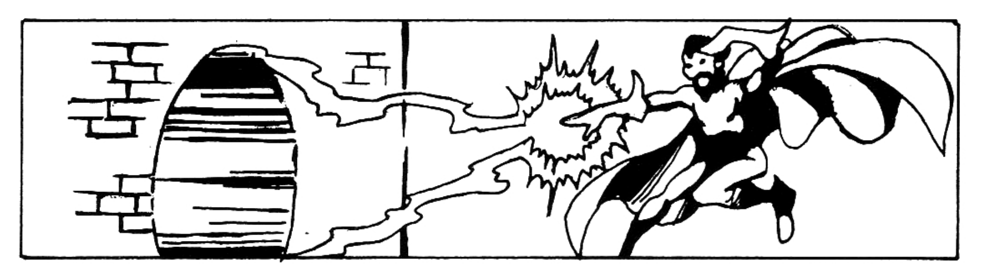
Ce sort permet d'animer des squelettes ou des zombies à partir de squelettes ou cadavres humains se trouvant à portée. Ces morts animés obéiront au jeteur du sort jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou bien éliminés par un clerc ou un sort de **dissipation de la magie**.

Le sort anime 1 dé de vie de squelette ou zombie pour chaque niveau que possède le jeteur du sort. Ainsi, un magicien du 12e niveau pourra animer 12 squelettes humains ou 6 zombies humains. Les squelettes auront une CA 7 et le même nombre de dé de vie que la créature d'origine (soit 1 DV). Les zombies auront une CA 8 et un dé de vie de plus que n'avait la créature lorsqu'elle était vivante (soit 2 DV). Le niveau d'un personnage n'est pas pris en compte lorsque son cadavre est animé, ainsi un magicien du 5e niveau animé en tant que zombie aura 2d8 points de vie. Les créatures animées n'ont pas de sorts ni de capacités spéciales.

Nuage létal
- Portée : 0
- Durée : 6 tours

Ce sort fait jaillir du bout des doigts du jeteur du sort un nuage de vapeurs toxiques d'un diamètre de 9 m. Le nuage se déplace de 18 m par tour (6 m par round) dans la direction du vent (s'il n'y en a pas, il s'éloigne quand même du jeteur du sort). Il est plus lourd que l'air et descendra dès qu'il en a la possibilité (s'enfonçant dans les dépressions du sol, descendant les flancs d'une colline, etc.) ; il se dissipera s'il rencontre une végétation dense comme des arbres ou des taillis épais.

Pour chaque round qu'une créature passe dans le nuage, il se passe la chose suivante : si elle a moins de 5 DV, elle doit faire un jet de protection contre le Poison ; s'il est réussi elle ne prend que 1 point de dégât, s'il est raté elle meurt. Si elle a plus de 5 DV, elle prend 1 point de dégât.



Paralysie des monstres
- Portée : 36 m
- Durée : 6 tours + nombre de tours équivalent au niveau du jeteur du sort

Ce sort affecte toutes les créatures (à l'exception des morts-vivants) de la même manière qu'un sort de paralysie. La victime doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être **paralysée**. Le sort peut être lancé sur un seul monstre ou sur plusieurs. S'il est lancé sur un seul monstre, celui-ci aura une pénalité de -2 à son jet de protection. S'il est jeté sur un groupe, il affectera 1-4 (1d4) monstres mais sans pénalité aux jets de protection.

Passe-muraille
- Portée : 9 m
- Durée : 3 tours

Ce sort ouvre dans la roche pleine un trou d'un diamètre de 1,5 m et d'une profondeur maximale de 3 m. Le trou se referme lorsque le sort prend fin.

Télékinésie
- Portée : 36 m
- Durée : 6 rounds

Le jeteur de ce sort peut faire léviter et déplacer lentement un poids allant jusqu'à 200 pièces/niveau qu'il possède. Ainsi, un magicien du 10e niveau peut déplacer jusqu'à 2.000 pièces. Ce poids peut être déplacé de 6 m par round dans n'importe quelle direction souhaitée par le jeteur du sort. Si le sort est jeté sur une créature non-consentante, celle-ci a droit à un jet de protection contre les Sorts ; s'il est réussi, le sort n'a pas d'effets. Le jeteur du sort doit rester concentré tout le temps où il déplace les objets ; s'il est dérangé, les objets chutent au sol.

Téléportation
- Portée : 3 m
- Durée : Instantanée

Ce sort transporte instantanément le jeteur du sort ou une autre créature à n'importe quelle distance dans un lieu que le jeteur du sort peut visualiser. La créature transportée (ainsi que tout ce qu'elle porte jusqu'au maximum de son encombrement) arrive au "niveau du sol" dans tout espace qui est libre. La chance d'arriver indemne à son lieu de destination dépend de la connaissance qu'en a le jeteur du sort. Une vague connaissance signifie qu'il a été là une fois ou deux, ou qu'il visualise le point d'arrivée à partir de descriptions qu'il en a eu ou d'une recherche magique. Une connaissance générale signifie qu'il a été là souvent, ou qu'il a passé plusieurs semaines à étudier le lieu magiquement (avec une **boule de cristal**, etc.). Une connaissance précise signifie qu'il a effectué personnellement une étude extrêmement détaillée du lieu. Les chances de réussite sont :

Connaissance	Réussite	Trop haut	Trop bas
Vague	01-50	51-75	76-00
Générale	01-80	81-90	91-00
Précise	01-95	96-99	00

Une créature arrivant trop haut lance 1d10 et multiplie le résultat par 3, ce qui lui indique sa hauteur en mètres par rapport au sol. Si cette zone est occupée par un objet solide, la créature meurt instantanément. Sinon, elle se verra infliger 1d6 points de dégâts pour chaque tranche de 3 m de chute. Arriver trop bas signifie que la créature a été téléportée dans le sol ou tout autre objet solide et meurt instantanément. Une créature ne peut jamais être délibérément téléportée trop haut, trop bas ou à l'intérieur d'un objet solide. Si ce sort est jeté sur une créature non-consentante, celle-ci bénéficie d'un jet de protection contre les Sorts.

Transmutation de la roche en boue*
- Portée : 36 m
- Durée : 3-18 jours

Ce sort transforme en une masse de

3

boue un volume de roche pouvant avoir jusqu'à 270 m² de superficie et 3 m de profondeur. Les créatures s'aventurant dans cette zone s'y embourbent et voient leur déplacement réduit à 1/10e de leur vitesse normale.

L'inverse de ce sort (**transmutation de la boue en roche**) transforme jusqu'à 270 m² de boue (sur une profondeur de 3 m) en roche. Les effets du sort inversé sont permanents.

SORTS DES MAGICIENS DE 6e NIVEAU

Abaissement des eaux
Portée : 72 m
Durée : 10 tours

Ce sort affectera une zone allant jusqu'à 900 m². Il abaisse le niveau de l'eau de 50% pendant 10 tours.

Bulle anti-magie
- Portée : 0 (le jeteur du sort uniquement)
- Durée : 12 tours

Le corps du jeteur du sort est enveloppé d'une barrière protectrice qui arrête tous les sorts ou effets de sorts. Il bloque tous les sorts (y compris ceux du jeteur du sort) jusqu'à expiration de sa durée ou avant si le jeteur du sort décide d'y mettre fin.

Chasseur invisible
- Portée : 0
- Durée : Spéciale

Avec ce sort, le magicien invoque un **chasseur invisible** (voir page 66) qui suivra ses ordres. Le **chasseur invisible** poursuivra sa mission sans contrainte de temps ni de distance jusqu'à ce que celle-ci soit accomplie. Une fois invoqué, le **chasseur invisible** ne peut être renvoyé qu'avec un sort clérical de **dissipation du Mal** ou bien en étant "tué" au combat.

Contrôle du climat
- Portée : 0
- Durée : Concentration

Ce sort permet au jeteur du sort de créer une condition climatique particulière sur toute la zone située dans un rayon de 240 m autour de lui. Le sort ne fonctionne qu'en extérieur et le temps créé affectera toutes les créatures se trouvant dans la zone (y compris le jeteur du sort). Les effets dureront tant que le jeteur du sort restera immobile et concentré. Ces effets climatiques varient, ceux cités ci-après étant les plus courants :

Pluie. Les tirs de projectiles se font avec une pénalité de -2 sur les jets pour toucher. Au bout de trois tours le sol devient boueux, réduisant les vitesses de déplacement de moitié.



Neige. La visibilité est limitée à 6 m et les vitesses de déplacement réduites de moitié. La boue créée par la fonte de la neige continuera de ralentir les déplacements. De la glace peut se former sur les fleuves et rivières.

Brouillard. La visibilité est réduite à 6 m. Les vitesses de déplacement sont aussi réduites de moitié tant que le brouillard persiste. Le MD peut assigner aux créatures prises dans le brouillard un risque d'aller dans la mauvaise direction.

Temps clair. Élimine les intempéries (pluie, neige, brouillard), mais pas leurs effets secondaires (boue).

Chaleur intense. Réduit les vitesses de déplacement de moitié mais assèche la boue créée par la pluie, la neige, un sort de **transmutation de la pierre en boue**, etc.

Vents violents. Empêchent les tirs de projectiles ainsi que les déplacements en vol et réduisent les vitesses de déplacement de moitié. En mer, les navires à voile se déplaceront 50% plus vite. Dans le désert, ils créent une tempête de sable qui réduit les vitesses de déplacement de moitié et limite la visibilité à 6 m.

Tornade. Crée une tornade contrôlée par le jeteur du sort. Elle se déplace de 36 m par round, attaque comme un élémental de l'air à 12 DV et se dissipe quand le sort cesse. En mer, les navires frappés par une tornade doivent tenter de s'échapper (comme face à une tempête, voir page 155) ; s'ils n'y parviennent pas, ils subissent 12 points de dégâts structurels à leur coque.

Désintégration
- Portée : 18 m
- Durée : Instantanée

Ce sort désintégrera une créature ou un objet qui ne sont pas magiques. Cela peut être un arbre, un dragon, un navire, une section de mur de 3 m, etc. Les créatures ont droit à un jet de protection contre le Rayon mortel qui, s'il est réussi, annule les effets du sort.

Glissement de terrain
- Portée : 72 m
- Durée : 6 tours

Ce sort peut être utilisé pour déplacer magiquement de la terre. Il peut aussi être utilisé pour remodeler le paysage de n'importe quelle zone qui se trouve dans la portée du sort. Il fonctionne également vers le bas jusqu'à atteindre sa limite de portée ou qu'il rencontre de la roche. La terre se déplacera à l'intérieur de la zone de portée à une vitesse de 18 m par tour au bon vouloir du jeteur du sort. La roche n'est pas affectée par ce sort, seulement la terre.

Holographie
- Portée : 72 m
- Durée : 6 tours

Ce sort crée une réplique du magicien qui ne peut être différenciée de l'original que par le toucher. Tous les sorts lancés par le magicien sembleront venir de la réplique. Le jeteur de sorts devra toutefois être capable de voir la cible. Si elle est touchée ou bien frappée par une arme de mêlée, la réplique disparaît. Les sorts et les attaques par projectiles sembleront n'avoir aucun effet sur elle. Le magicien qui lance le sort peut faire apparaître sa réplique jusqu'à une distance de 72 m.

Incantation mortelle
Portée : 72 m
Durée : 1 round

Ce sort affecte une zone cubique de 18 m de côté. Il tuera 4-32 (4d8) niveaux/dés de vie de créatures de moins de 8 DV se trouvant à l'intérieur de ce volume. Les niveaux/dés de vie créés par le sort et non utilisés sont perdus. Chaque créature a droit à un jet de protection contre le Rayon mortel ; un jet réussi annule les effets du sort. Le sort n'affecte pas les créatures de 8 DV ou plus ni les morts-vivants.

Quête magique*
- Portée : 9 m
- Durée : Spéciale

Ce sort oblige la victime à effectuer ou éviter d'effectuer une action spécifique. Par exemple, un personnage peut se voir contraint par une **quête magique** de rapporter un objet pour le compte du jeteur du sort ; de manger dès qu'il en a l'occasion ; de ne jamais révéler certaines informations, etc. La **quête magique** restera sans effet si la victime réussit son jet de protection contre les Sorts. L'action demandée doit être réalisable et pas directement fatale sinon la **quête magique** se retourne contre le jeteur du sort et affecte ce dernier ! Un personnage qui décide d'ignorer une **quête magique** subira des pénalités (choisies par le MD et qui pourront se cumuler) jusqu'à ce qu'il accepte enfin de l'exécuter ou qu'il ne meurt. Ces pénalités peuvent être un abaissement de score de caractéristique, des malus au combat, la perte de sorts, des douleurs et faiblesses, etc.

L'inverse de ce sort (**accomplissement magique**) débarrassera un personnage d'une **quête magique** non désirée et de ses effets. Si le jeteur du sort est de plus bas niveau que celui qui a lancé cette **quête magique**, il y a 5 % de risques par niveau de différence que le sort échoue.

Réincarnation
- Portée : 0
- Durée : Permanente

Avec ce sort, un personnage décédé est ramené à la vie dans un nouveau corps qui apparaît devant le magicien qui lance le sort. Le MD lancera un d10 et consultera la **Table de réincarnation (tableau1)** ci-dessous pour déterminer si le personnage revient en tant que classe de personnage ou en tant que monstre. Si le personnage est réincarné en tant que classe de personnage, son niveau sera déterminé au hasard en lançant un d6. Ce niveau ne pourra pas être plus élevé que celui qu'il avait au moment de sa mort. Si le personnage revient sous la forme d'un monstre, le type de celui-ci sera déterminé par un jet de dé **(tableau 2)** dans la liste qui correspond à l'alignement du personnage. Si ce monstre a plus de dés de vie que le personnage n'en avait lors de son décès, alors un autre type de monstre doit être déterminé de nouveau. Un monstre ne gagne pas de points d'expérience et ne progresse donc pas : le personnage qui ne souhaite pas continuer à jouer sous sa nouvelle forme réincarnée est retiré du jeu.

Séparation des eaux
- Portée : 36 m
- Durée : 6 tours

Ce sort crée un passage à travers une étendue d'eau (étang, lac, etc.), permettant ainsi à des créatures de marcher sur le fond. Le passage aura une longueur maximale de 36 m et une largeur de 3 m. Le jeteur du sort peut mettre fin à celui-ci à tout moment sans devoir attendre que sa durée soit arrivée à son terme.

Transmutation de la pierre en chair*
- Portée : 36 m
- Durée : Permanente

Ce sort transforme en chair tout type de roche sur laquelle il est lancé. Il est généralement utilisé pour ramener à leur état normal des personnes qui ont été changées en pierre (par le souffle d'une gorgone, par exemple).

L'inverse de ce sort (**transmutation de la chair en pierre**) transformera la chair d'une créature vivante en pierre. Tous les vêtements et équipements que celle-ci porte seront également changés en pierre. La victime a droit à un jet de protection contre la Pétrification qui, s'il est réussi, annule les effets du sort.

3

TABLE DE RÉINCARNATION

Tableau 1	Tableau 2		
	LOI	**NEUTRALITÉ**	**CHAOS**
1. Clerc	1. Gnome	1. Pixie/Esprit follet	1. Kobold
2. Elfe	2. Néandertalien	2. Babouin des rochers	2. Gobelin
3. Nain	3. Chien esquiveur	3. Homme-lézard	3. Orque
4. Guerrier	4. Pégase	4. Singe blanc	4. Hobgobelin
5. Tinigens	5. Licorne	5. Centaure	5. Gnoll
6. Magicien	6. Roc, petit	6. Ours-garou	6. Goblours
7. Voleur			7. Rat-garou
8. Classe d'origine			8. Ogre
9. Classe d'origine			9. Loup-garou
10. Monstre			10. Minotaure

S'il le souhaite, le MD est libre de rajouter plus de monstres à ces listes. Ils ne devront pas avoir plus de 6 DV et devraient être au minimum semi-intelligents.

Comment elle commence

Lorsque les joueurs ont créé et équipé chacun leur personnage, le MD décrit le contexte de l'aventure. Il peut donner des renseignements sur le lieu de départ des personnages, les noms des personnages non joueurs (PNJ) ou des suivants qui les accompagnent, et ajouter quelques rumeurs concernant le donjon que le groupe va explorer.

Lorsque les joueurs débuteront une campagne dans les contrées sauvages, le MD devrait donner quelques informations au sujet des terres environnantes. Cela comprendra une brève description de la ville de départ ainsi que des PNJ importants qui vivent dans la région, une présentation des cultes locaux pour les clercs, et peut-être quelques rumeurs concernant des lieux dignes d'intérêt.

Villes de départ. Dans les contrées sauvages, les joueurs commencent dans une ville de départ. C'est un endroit où un groupe peut acheter de l'équipement, engager des hommes et des suivants, revendre des trésors (et peut-être faire identifier des objets magiques), mais aussi bénéficier de soins cléricaux en échange d'une "contribution" ou d'un service approprié. Les rumeurs, parfois sources d'aventures, peuvent être glanées dans les auberges ou les tavernes, auprès des différentes guildes ou même auprès des gardes de la ville.

Nombre de personnages et diversité au sein d'un groupe

Il n'est pas très prudent de s'aventurer seul, car nombreux sont les monstres qui peuvent être rencontrés. Il vaut mieux partir à plusieurs car les membres du groupe peuvent s'aider et se protéger mutuellement. Six à huit membres représentent le nombre idéal pour composer un groupe, c'est suffisant pour relever les défis rencontrés, et plus risqueraient d'entraîner une certaine désorganisation au sein du groupe ou ruineraient les chances de prendre les monstres par surprise. Un groupe est plus intéressant s'il comprend plusieurs classes de personnages différentes et donc des compétences diversifiées. Nous conseillons un mélange équilibré des classes. Les guerriers sont aptes à la bataille tandis que les clercs, qui eux aussi peuvent combattre, ont plusieurs sorts à leur disposition leur permettant de guérir les blessures ou de venir en aide aux autres membres. Les magiciens ont une bonne logique, sont habiles à résoudre les problèmes et possèdent des sorts puissants. Les voleurs excellent dans l'art de forcer les serrures et sont de parfaits éclaireurs. Les elfes, les nains et les tinigens ont tous des pouvoirs particuliers et il est parfois bien utile de les avoir avec vous.

La plupart des MD n'autorisent les joueurs à n'avoir qu'un personnage, mais il peut arriver qu'une personne soit amenée à diriger plusieurs personnages à la fois, comme dans le cas où par exemple il n'y aurait pas assez de joueurs. Dans ce cas-là, nous vous conseillons d'éviter que les personnages d'un même joueur ne forment un clan (se repassent les trésors entre eux, empruntent de l'argent les uns aux autres, etc..). Il n'y a aucune raison pour que les personnages joués par un même joueur soient plus aimables entre eux qu'avec les personnages des autres joueurs. Le MD peut autoriser un personnage à embaucher des compagnons (voir **Suivants** page 43) pour venir grossir le groupe.

Organisation d'un groupe

Les joueurs doivent placer leurs personnages en "ordre de marche" avant de pénétrer dans un donjon. C'est l'ordre dans lequel les personnages vont explorer ce donjon : qui ouvre la marche en tant qu'éclaireur, qui se trouve au milieu pour fouiller et enfin qui se tient en queue pour protéger les arrières du groupe. L'ordre de marche peut être modifié selon les circonstances (lorsque vous ouvrez une porte, explorez une salle, combattez, etc.). La plupart du temps, les personnages sont rangés en double file, mais cela peut varier suivant la largeur des passages à explorer. Les personnages équipés de bonnes armures devraient être placés en protection à l'avant et (ou) à l'arrière-garde, tandis que les magiciens et les voleurs seraient mis au milieu du groupe, prêts à user de leurs compétences si c'est nécessaire.

Tant qu'ils sont de bas niveau (généralement du 1er au 3e), les joueurs se rendent directement de la ville de départ au donjon à explorer et vice versa sans affronter aucune difficulté ni danger. Mais en montant de niveau, il va leur falloir prendre davantage de décisions avant de commencer la partie. Ils devront décider où aller et de quel matériel ils auront besoin. Ils leur faudra établir un ordre de marche pour les déplacements à travers la contrée et organiser des tours de garde pour la nuit.

Avant de s'enfoncer dans les contrées sauvages, le groupe devrait s'organiser et planifier son expédition comme suit :

1. Décider où aller : choisir le but de l'aventure.
2. Décider quel matériel emporter : préparer le groupe pour le voyage à accomplir.
3. Équiper le groupe : acheter l'équipement dont le groupe aura besoin pour l'exploration de son objectif.
4. Établir un ordre de marche : organiser le groupe afin qu'il puisse faire face à toute situation imprévue (combat, embuscade).

Vous trouverez ci-dessous un exemple de la façon dont un groupe s'organise pour partir en aventure :

Exemple : Ulo Barbefer (un nain), Kras Grand-Arbre (un guerrier), Théodorus le Sage (un magicien), Deantha l'Agile (une voleuse) et Rothgar le Puissant (un guerrier) décident de se rendre à la cité de Spécularum. Ils se réunissent dans une taverne pour préparer leur voyage.

Il n'y a aucune route menant directement à Spécularum et personne dans le groupe ne s'y est jamais rendu. Théodorus essaye d'interroger quelques marchands mais trouve que leurs indications sont plutôt vagues. Rothgar tente de trouver une carte indiquant la route, mais sans succès. Finalement, le groupe décide d'engager un guide et deux suivants. (Mais le MD décide de n'autoriser le recrutement que d'un seul suivant et du guide).

Le guide leur dit que le voyage prendra environ trois semaines et Théodorus le Sage se retrouve chargé de dresser la liste de l'équipement dont ils auront besoin. En plus de l'équipement qu'ils possèdent déjà, Théodorus rajoute ce qui suit :

- 8 chevaux (4 pour le groupe, 2 pour le suivant et le guide, et 2 en plus).
- 2 mules (une pour Ulo Barbefer qui

refuse de monter sur un cheval, et une pour porter le matériel).

- 7 selles et brides.
- 2 lances (pour Kras et Rothgar).
- 1 ensemble de sacoches de selle (pour la mule de bât).
- 12 flasques d'huile.
- Corde (60 m).
- Livres de sorts (appartenant à Théodorus).
- Couvertures.
- 21 semaines de rations fraîches (3 par personne).
- 21 gourdes d'eau (3 par personne).

Le groupe sait qu'il ne pourra pas trouver de matériel en pleine nature, aussi ont-ils acheté quelques objets en excédent (comme les flasques d'huiles). Ils conviennent de se séparer pour acheter leur équipement individuel puis de se retrouver ensuite à la taverne une fois leurs achats terminés.

Après avoir acheté leur équipement, le groupe passe la porte de la ville. Comme dans un donjon, les aventuriers ont adopté un ordre de marche : Rothgar le Puissant en tête du groupe ; Ulo Barbefer, le suivant, Théodorus le Sage et le guide au second rang ; et enfin Deantha l'Agile et Kras Grand-Arbre à l'arrière. De plus, ils acceptent de laisser Rothgar parler lorsqu'ils rencontreront des étrangers car il a le score de charisme le plus élevé du groupe. Ainsi organisés, ils quittent la ville en direction de Spécularum.

• LE PORTE-PAROLE : Un joueur est désigné pour rendre compte au MD des projets et des actions du groupe. C'est le **porte-parole**. Plutôt que les joueurs renseignent tour à tour le MD sur ce que font leurs personnages, il est plus pratique que ce soit le **porte-parole** qui concentre les informations et les énonce. Avant d'annoncer une quelconque action (telle que "Nous nous dirigeons vers la droite" ou "Le voleur va jeter un coup d'œil sur les pièges"), il doit consulter le reste du groupe. Le **porte-parole** est généralement un personnage doté d'un score élevé en Charisme et il devrait être placé à l'avant du groupe afin qu'il puisse voir ce que le MD décrit.

• CARTOGRAPHIE : Un joueur doit dessiner un plan du donjon au fur et à mesure de son exploration. Ce joueur est appelé le **cartographe**. Le temps normal de déplacement comprend le temps passé à l'exploration et le temps passé au dessin du plan.

Dessiné pour donner aux joueurs une meilleure idée de l'endroit que traversent leurs personnages, le plan devra reproduire fidèlement les détails indiqués par le MD pour donner une représentation la plus parfaite possible. Mais il doit aussi être facile à lire, s'attacher à ce qui est important (les changements de directions, les dimensions approximatives) et laisser tomber les détails. Il est conseillé de noter brièvement les endroits où sont les pièges, où l'on peut rencontrer des monstres, etc...

Pour les déplacements en extérieurs, le MD devra préparer à l'avance une carte de la région où se déroule la campagne, en y notant les caractéristiques générales telles que les types de terrains, les villages, les rivières, etc. Il est plus facile de réaliser des cartes en utilisant du papier déjà imprimé d'un quadrillage hexagonal ou carré. Les quadrillages hexagonaux sont d'ailleurs plus adaptés car ils offrent un choix de six directions à distance égale du point de départ contre seulement quatre pour un quadrillage carré (les diagonales faussent les distances). Ainsi, chaque fois que les règles utilisent le terme "hexagone" en parlant de cartes, cela signifie "un espace sur la carte". L'échelle de ces cartes est généralement de 10 km par hexagone.

Les joueurs voudront sûrement dresser une carte des zones qu'ils traversent. En règle générale ils ne peuvent cartographier que l'hexagone dans lequel ils se trouvent, mais cela peut toutefois varier selon le terrain (on voit plus loin depuis le sommet d'une montagne que du fond d'une vallée).

Se déplacer à travers un hexagone de contrée sauvage n'offre aux joueurs qu'une idée générale de la topographie des lieux et ne laisse entrevoir que les signes évidents de civilisation – routes, cités, châteaux, fermes, etc. Les joueurs n'obtiendront aucune information particulière sur la population locale à moins de passer plus de temps sur place.

• FIGURINES : Si vous utilisez des figurines pour représenter vos personnages, choisissez bien la figurine en fonction de votre personnage et assurez-vous que le MD sait bien quelles figurines représentent quels personnages. Elles sont placées dans le même ordre de marche que celui du groupe et changent de place suivant les circonstances et les joueurs. À la place de figurines, on peut utiliser de petites cartes sur lesquelles on indique le nom du personnage, des pions, ou on peut simplement inscrire l'ordre de marche sur une feuille.

• TEMPS : L'écoulement du temps dans les aventures de D&D est exprimé en tours de 10 minutes chacun. Ce n'est bien sûr pas une unité de temps réelle, mais cela aide à mesurer tout ce qu'un personnage peut faire dans un certain laps de temps. Un personnage peut explorer et cartographier une zone équivalente à sa capacité de déplacement en un tour. Il faut un tour à un personnage pour fouiller une zone de 3 m x 3 m, un tour à un voleur pour vérifier si un objet est piégé, pour vider un sac de son trésor ou le remplir. C'est au MD de décider combien de temps durent les autres tâches qu'entreprennent les autres personnages.

Les déplacements dans les contrées sauvages sont normalement calculés en termes de nombre de jours de voyage et sont donc désignés ainsi. Un personnage peut se déplacer d'un certain nombre de kilomètres par jour et ce déplacement équivaudra donc à 1 jour de voyage. Si les personnages font une rencontre, le temps est alors calculé en rounds. Les tours de 10 minutes sont rarement utilisés en extérieur.

• DÉPLACEMENT : Dans les règles de D&D, le déplacement est exprimé en nombre de mètres/tour. Tous les personnages sont capables de se déplacer de 36 m lorsqu'ils explorent un donjon. Ceci n'est qu'une norme et permet d'établir une comparaison entre la vitesse des personnages et celles des monstres rencontrés, et de connaître la vitesse à laquelle ils peuvent courir. La vitesse normale (au moment de la rencontre et de la course) est beaucoup plus rapide et indique de combien de mètres un personnage peut se déplacer en un *round* (un round = 10 secondes). Pour trouver la vitesse de rencontre, il faut diviser la vitesse de référence par 3, alors que la vitesse en courant est égale à la vitesse de référence par round (voir Tableau **Déplacement du personnage** page 41).

Parcourir trente-six mètres en 10 minutes peut paraître bien lent, mais cela comprend le fait que les joueurs dressent soigneusement le plan tout en fouillant et en tâchant de rester le plus discret possible. Il ne faut pas oublier non plus qu'ils se déplacent généralement dans une semi-obscurité. Il est possible que selon le souhait du MD, les personnages se déplacent plus vite dans les endroits qui leur sont familiers. Si les personnages ont à nager, escalader, ramper ou traverser des zones dangereuses (terrains glissants, falaises à pic, boue), c'est le MD qui dans

ces conditions-là décidera de la vitesse de progression.

Contrairement aux aventures en donjon, la mesure des distances parcourues dans les contrées sauvages se calcule en kilomètres plutôt qu'en mètres ; il y est en effet plus facile de se déplacer sur de grandes distances. Le terrain est plus ouvert, la luminosité est meilleure et les aléas sont généralement moins nombreux. Pour calculer la distance qu'un personnage peut parcourir en un jour dans les contrées sauvages, il suffit de changer en kilomètres le nombre de mètres qu'il peut parcourir en un tour ; un individu qui se déplace de 27 m par tour dans un donjon se déplacera donc de 27 km par jour dans les contrées sauvages.

En extérieur, la distance qu'un personnage peut parcourir en un tour de 10 minutes est égale à trois fois celle qu'il parcourt dans un donjon. Ainsi, s'il se déplace de 27 m par tour dans un donjon, alors il se déplacera de 81 m (27 x 3) en extérieur. La distance parcourue en un round de combat est également triplée (ce même personnage parcourt 9 m durant un round en donjon, ce sera donc 27 m en extérieur). De même, les portées des sorts et des projectiles sont triplées en extérieur. **ATTENTION : LA ZONE D'EFFET D'UN SORT N'EST JAMAIS TRIPLÉE**. Ainsi, une boule de feu lancée en extérieur aura une portée de 216 m mais sa zone d'effet ne sera toujours que de 12 m de diamètre.

La vitesse de poursuite en extérieure est égale à 3 fois la vitesse de combat du personnage. L'individu donné en exemple ci-dessus (qui se déplace de 27 m par tour dans un donjon) sera donc capable de se déplacer de 81 m en un round s'il fuit ou pourchasse quelque chose. Une telle vitesse ne pourra être maintenue qu'une courte période et nécessitera un temps de repos immédiatement après.

Le tableau ci-dessous indique la distance en km qu'une créature peut parcourir par jour en fonction de son déplacement par tour.

Déplacement par tour	*Km/Jour*
9 m	9
18 m	18
27 m	27
36 m	36
45 m	45
54 m	54
72 m	72

La vitesse maximale de déplacement d'un groupe ne peut pas excéder celle de son membre le plus lent.

Le type de terrain que traverse un groupe affecte la distance qu'il peut parcourir. Si la topographie ne joue pas sur les rounds de combat ou les tours de 10 minutes, elle peut cependant augmenter ou diminuer le nombre de kilomètres qu'un personnage peut parcourir en un jour. Le tableau ci-après indique les modificateurs apportés selon les différents types de terrains.

Terrain	**Le déplacement est…**
Dégagé, cité, chemin, prairie	normal
Forêt, colline, désert, accidenté	2/3 de la vitesse normale
Montagne, jungle, marais	1/2 de la vitesse normale
Route	3/2 de la vitesse normale

Un groupe peut traverser plusieurs types de terrains du moment qu'il a un potentiel de déplacement suffisant pour le faire. Il est suggéré que tous les déplacements soient arrondis au kilomètre inférieur le plus proche. Par exemple, un groupe qui possède une capacité de déplacement journalière de 18 km commence son périple en terrain dégagé. Il se déplace de 5 km jusqu'à une route (coût : 5 km), emprunte cette route pendant 12 km (coût : 8 km) puis la quitte pour s'enfoncer dans les montagnes sur 2,5 km (coût : 5 km) avant de s'arrêter et d'établir son campement pour la nuit (coût total : 5 + 8 + 5 = 18 km).

• MARCHE FORCÉE : Un personnage peut augmenter le nombre de kilomètres parcourus en une journée en effectuant une marche forcée. Les personnages utilisant cette option se déplaceront d'une fois et demie leur distance de déplacement quotidienne normale. Ainsi, un personnage se déplaçant de 36 km par jour sera capable d'effectuer une marche forcée de 54 km. Un tel effort nécessite que les personnages se reposent durant une journée complète immédiatement après avoir effectué la marche forcée.

• REPOS : En donjon, un tour sur six (un pour chaque heure de l'aventure) doit être passé à se reposer.

En extérieurs, les personnages doivent passer une journée complète à se reposer pour six jours passés à voyager.

Le repos peut également être nécessaire après avoir fuit devant des monstres.

Les personnages qui ne se reposent pas auront une pénalité de -1 aux jets "pour toucher" et de dégâts lors des rencontres.

• DÉPLACEMENT ADAPTÉ À L'ÉCHELLE : Si vous utilisez des figurines pour représenter les personnages, vous pouvez calculer leur déplacement sur la base de 2,5 cm = 3 m. Un déplacement de 18 m/tour signifiera donc que la figurine en question sera déplacée de 15 cm par tour. L'échelle de déplacement se révèle fort utile pour manœuvrer les figurines sur une surface de jeu (telle une table).

Déplacements nautiques

Pour toutes informations concernant les déplacements des navires et autres embarcations, reportez-vous à la **Partie 9, AVENTURES SPÉCIALES**.



Voyager par les airs

Au cours d'une campagne, les personnages peuvent obtenir la capacité de voler grâce à l'utilisation de tapis volants, d'anneaux, de sorts, de balais volants, et tout autre type d'objet de même nature. Certains chanceux pourraient même être les heureux possesseurs d'une monture volante. Du fait que voyager par les airs est plus facile et permet d'aller plus vite et plus loin, la distance que l'on peut couvrir en un jour est donc le double de celle normalement parcourue. Ainsi, une créature volante qui se déplace de 54 m par tour pourra effectuer un vol de 108 km en une journée. De plus, une créature en vol ne sera absolument pas affectée par la nature du terrain et ne tiendra donc pas compte des effets de ce dernier sur le déplacement.

Le MD ou les joueurs peuvent souhaiter que les personnages chevauchent des créatures volantes ou que de telles créatures les emportent avec elles dans les airs. Le tableau qui suit donne des indications sur la taille des créatures qui peuvent être transportées par un monstre volant en fonction des DV de celui-ci.

- à partir de 3 DV, il peut porter un tinigens (ou plus petit)*
- à partir de 6 DV, il peut porter un homme (ou plus petit)
- à partir de 12 DV, il peut porter un cheval (ou plus petit)
- à partir de 24 DV, il peut porter un éléphant (ou plus petit)

*Les pégases et les hippogriffes ont une morphologie qui leur permet de porter un homme et son équipement.

Obstacles au déplacement

Voyager dans les contrées sauvages, que ce soit sur terre, sur l'eau ou dans les airs, n'est pas toujours aisé car il y a souvent des circonstances ou évènements qui occasionnent retards ou entraves. Il peut s'agir de rivières infranchissables, de falaises imposantes, de cols enneigés, de rapides, de bancs de sables, de chutes d'eau, de forêts denses ou bien de landes ou marais traîtres et dangereux. Les déplacements aériens peuvent être affectés par un orage, des vents violents, du brouillard ou des montagnes bien trop hautes pour être survolées. L'utilisation occasionnelle de tels obstacles rajoutera de l'intérêt et pimentera les voyages en extérieur.

Se perdre

Si le groupe ne suit pas un chemin connu ni ne se déplace le long d'une rivière, d'une côte, ou bien en direction d'un point de repère visible, il peut se perdre. Les personnages le découvriront par eux-mêmes au cours de leur déplacement. Le MD gardera une trace de la position réelle du groupe perdu et de la direction qu'il suivait (voir page 138). S'il est perdu, le groupe peut essayer de retrouver la bonne direction, revenir sur ses pas ou trouver des points de repère qu'il reconnaît.

Encombrement (option)

Un individu ne peut porter qu'un poids limité sous peine d'être si chargé qu'il ne pourra plus bouger. Dans le cadre du jeu, le poids est mesuré en pièces plutôt qu'en kilos car toutes les différentes pièces de monnaie sont d'un poids égal et qu'elles constituent le trésor le plus courant. 20 pièces font 1 kilo. L'encombrement (combinaison poids et volume) influe sur la vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement des personnages est ralentie par les charges excessives qu'ils transportent en plus de leur équipement et de leur armure. (Voir Tableau ci-dessous). Le DM devra déterminer l'encombrement des autres objets que les personnages pourraient vouloir transporter, comme un personnage blessé, et devra le comparer au poids total des pièces indiqué sur le tableau pour déterminer les vitesses de déplacement des personnages. Les personnages portant un poids supérieur à 1.600 pièces sont surchargés et donc incapables de bouger.

Déplacement du personnage

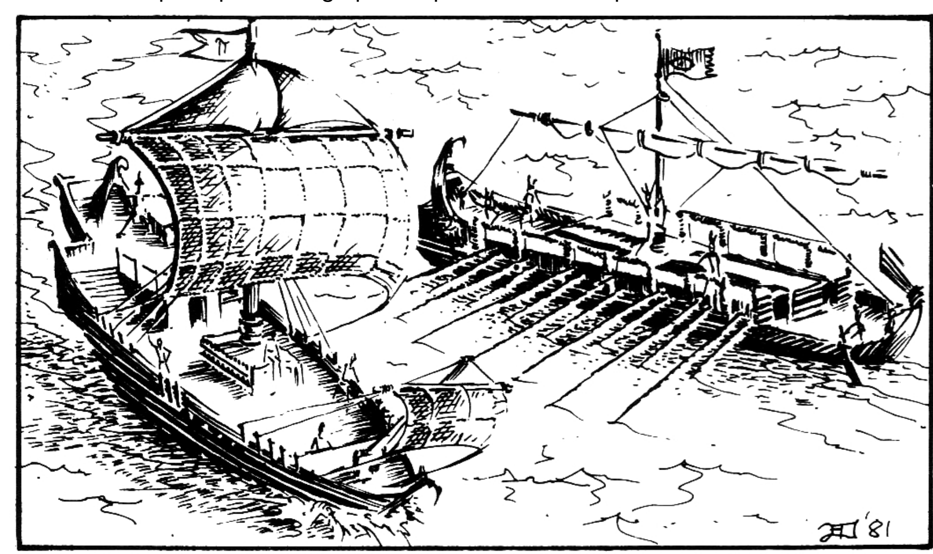
Encombrement du Personnage	Déplacement : Normal (par tour)	Déplacement : Rencontre ou Combat	Déplacement : Course ou Fuite
400 pièces ou moins ou sans armures	36 m	12 m/round	36 m/round
401-600 pièces ou armure en cuir	27 m	9 m/round	27 m/round
601-800 pièces ou armure de métal	18 m	6 m/round	18 m/round
801-1.600 pièces ou armure de métal + trésor	9 m	3 m/round	9 m/round

Si un joueur porte un trésor en plus d'une armure, il devra se déplacer à la vitesse immédiatement inférieure à celle indiquée à la ligne de référence. Le déplacement par round sera expliqué dans la section **Combat** page 49. EXEMPLE : Un personnage portant une armure en cuir et un trésor se déplacera à la vitesse de 18 m/tour.

Poids et déplacement

Chameaux :	
Charge maximum pour 45 m/tour	3.000 pièces
Charge maximum (22 m/tour)	6.000 pièces
Chevaux de selle :	
Charge maximum pour 72 m/tour	3.000 pièces
Charge maximum (36 m/tour)	6.000 pièces
Chevaux de guerre :	
Charge maximum pour 36 m/tour	4.000 pièces
Charge maximum (18 m/tour)	8.000 pièces
Chevaux de trait :	
Charge maximum pour 27 m/tour	4.500 pièces
Charge maximum (13 m/tour)	9.000 pièces
Mules :	
Charge maximum pour 36 m/tour	2.000 pièces
Charge maximum (18 m/tour)	4.000 pièces
Objets :	
Contenance d'un petit sac	200 pièces
Contenance d'un grand sac	600 pièces
Contenance d'un sac à dos	400 pièces
Contenance d'une sacoche de selle	300 pièces

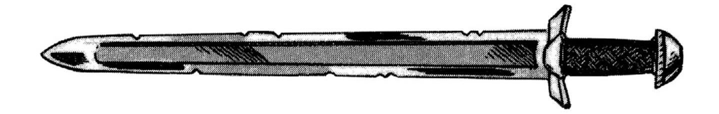
Le maximum qu'un personnage puisse porter est 1.600 pièces.



4

Tableau d'encombrement

	Désignation	Poids en pièces
Armures	Cotte de mailles	400
	Armure en cuir	200
	Armure de plates	500
	Bouclier	100
Haches	Hache de bataille	50
	Hachette	30
Arcs	Arc + 20 flèches	30
	Arbalète + 30 carreaux	50
Épées	Épée courte	30
	Épée (normale)	60
	Épée à deux mains	150
Autres	Gourdin	50
	Dague	10
	Masse d'armes	30
	Arme d'hast	150
	Épieu	30
	Lance	30
	Javelot	10
	Marteau de guerre	30
Trésors	Pièce (n'importe quel type)	1
	Pierre précieuse	1
	Bijou (un)	10
	Potion	10
	Bâtonnet	20
	Parchemin	1
	Bâton	40
	Baguette	10
Provisions et équipements divers		
	(cordes, pointes de fer, sacs, gourdes, rations alimentaires, etc…)	80



EXEMPLE D'ENCOMBREMENT (Morgane Ironwolf)

Cotte de mailles	=	**400 pièces**
Épée	=	**60 pièces**
Bouclier	=	**100 pièces**
Arcs et flèches	=	**30 pièces**
Divers	=	**80 pièces**
Total	=	**670 pièces**

Selon le tableau **Déplacement du personnage**, Morgane Ironwolf pourrait se déplacer de 18 m par tour.

Lumière

La plupart des donjons sont plongés dans l'obscurité et les personnages doivent apporter leur propre source d'éclairage. Une torche ou une lanterne éclairera à 9 m dans toutes les directions. Les torches seront consumées en l'espace de 6 tours (1 heure), une lanterne remplie d'une flasque d'huile durera 24 tours (4 heures). Il est très important de noter quels sont les personnages qui portent les sources de lumière. Un personnage ne pourrait pas, par exemple, tenir en même temps une torche allumée, une épée dégainée et un bouclier.

• INFRAVISION : L'infravision est la capacité qu'ont certains êtres de voir les différences de température dans le noir. La plupart des êtres vivants dégagent de la chaleur. Avec l'infravision, les choses chaudes apparaitront brillantes, les choses fraiches grises et les choses froides noires. L'infravision ne permet pas de lire dans l'obscurité. Tous les monstres non-humains ont ce pouvoir. L'infravision ne fonctionne pas en présence de lumière (normale ou magique).

Portes

• PORTES NORMALES : Les portes des donjons sont habituellement fermées, et souvent coincées ou verrouillées. Les serrures des portes verrouillées doivent généralement être crochetées par un voleur. Une porte coincée doit être ouverte en la forçant. Un résultat de 1 ou 2 avec 1d6 indique que la porte est forcée et s'ouvre. Le résultat du dé devrait être modifié par l'ajustement découlant du score de force du personnage. Un résultat de 1 fera toujours s'ouvrir la porte (un résultat de 6 ne marchera jamais), à moins qu'elle ne soit fermée par un moyen spécial.

Une fois ouvertes les portes se referment généralement automatiquement à moins qu'elles ne soient bloquées ou bien maintenues ouvertes à l'aide de pointes en fer. Elles s'ouvrent automatiquement pour les monstres, à moins qu'elles ne soient bloquées ou maintenues fermées par des pointes en fer ou par l'effet d'un sort.

• PORTES SECRÈTES : Il faut entendre par là toute porte cachée ou dérobée. Elle n'a souvent pas l'apparence d'une porte, c'est plutôt un panneau coulissant dans le mur ou une trappe sous un tapis. Tout personnage a 1 chance sur 6

de trouver une porte secrète, un elfe a 2 chances sur 6. Le MD ne doit effectuer un test de détection de porte secrète que si un joueur dit que son personnage en recherche une et que sa recherche porte dans la bonne zone. La recherche dure 1 tour. Chaque personnage n'a qu'une chance pour trouver chaque porte secrète.

• ÉCOUTER AUX PORTES : Un personnage peut vouloir écouter ce qui se passe de l'autre côté d'une porte. Le MD devra alors lancer 1d6 pour chaque personnage qui écoute. Si le résultat est 1, (1 ou 2 pour les demi-humains), le personnage entendra tous les bruits qui se passent de l'autre côté (il se peut qu'il n'y en ait pas). Chaque personnage ne peut essayer qu'une fois par porte. Les voleurs ont des chances particulières de "percevoir des bruits" (voir page 16). Les morts-vivants ne font aucun bruit.

Suivants

Un suivant (ou un serviteur) est un individu dont les services sont loués par le personnage du joueur (PJ) pour l'aider dans le cadre d'une aventure. Le nombre de suivants qui l'accompagneront dépend du score de **Charisme** de ce personnage. Au cas où un suivant serait mal traité, il quittera fort probablement le service du PJ et racontera son histoire à d'autres suivants potentiels. Ceux-ci sont plus que de simples hommes d'armes, ce sont des soldats prêts à combattre pour leur employeur et à le défendre, mais toutefois pas au prix de risques insensés. Ils assistent le PJ et ils doivent mettre leur habileté au service du groupe et prendre les mêmes risques que les personnages.

• EMBAUCHAGE : Pour embaucher un suivant, un personnage doit tout d'abord trouver des PNJ intéressés par sa proposition. Il devra soit se rendre dans un endroit, comme une taverne, où il pourra trouver des PNJ et discuter avec eux, soit payer pour publier des annonces invitant des PNJ à venir le voir et lui parler. Le MD doit créer les PNJ (caractéristiques et personnalité) qui viennent voir le personnage pour un entretien. Le personnage devra expliquer en quoi consiste le travail et proposer une base de salaire. Le MD décidera ce qu'un bon salaire doit être, mais normalement cela comprend une somme convenue à l'avance pour les services, plus une part des trésors trouvés. Les gages varient bien sûr selon la disponibilité et les compétences des suivants. C'est à l'employeur qu'il revient de fournir l'équipement et la nourriture. Lorsque le nombre d'emplois proposés est inférieur au nombre de postulants, ceux-ci peuvent accepter de travailler pour un salaire plus bas et inversement.

• RÉACTIONS : Une fois que le salaire de base a été décidé, le MD doit jeter 2d6 et consulter le tableau **Réactions du Suivant** pour voir si l'offre est rejetée, acceptée, ou s'il va falloir parlementer. Le MD voudra peut-être ajuster le lancer par +1 ou +2 si l'offre est très intéressante ou par -1 ou -2 si elle ne l'est pas ou bien si le PJ a mauvaise réputation.

Réactions du suivant

Résultat du dé	Réaction
2	Offre refusée, -1 R*
3-5	Offre refusée
6-8	À rejouer
9-11	Offre acceptée
12	Offre acceptée, +1 M†

* Le MD devra lancer le dé pour chaque suivant "engagé". Si le résultat est 2, les réactions des autres suivants se trouvant dans le même endroit seront ajustées de -1 vis-à-vis de ce personnage. Si le personnage tente d'engager des suivants dans une autre ville, les réactions seront de nouveau déterminées normalement.

†Le suivant est tellement amical que son moral sera ajusté par +1 (option ; voir page 54).

• NIVEAU DES SUIVANTS : Un suivant peut être de n'importe quel niveau (0, 1, 2, 3 ou plus) et de n'importe quelle classe (homme normal ou classe de personnage). Les suivants ne peuvent jamais être d'un niveau supérieur à celui du PJ qui les engage.

Les suivants elfes et nains devraient être rares. Les premiers vivent très longtemps mais leur nombre est peu élevé. Les nains, qui eux aussi vivent très longtemps (quoique bien moins que les elfes), sont plus nombreux (mais pas autant que les humains).

• LOYAUTÉ : La loyauté d'un suivant, c'est son moral, sa volonté à prendre des risques pour le PJ et à ne pas fuir devant le danger. Cette loyauté des suivants dépend du score de **Charisme** de l'employeur (voir page 9). La loyauté des suivants devrait être testée chaque fois qu'ils font face à un danger extrême au cours d'une aventure. Le MD peut vouloir ajuster la loyauté d'un suivant de par les actions du PJ, en l'augmentant si par exemple le PJ paie le suivant plus que le prix convenu ou le sauve d'un danger, et en la diminuant dans les cas inverses.

• EMPLOI DES SUIVANTS : Les suivants sont utiles pour renforcer un groupe qui tente une aventure très dangereuse. Nous conseillons au MD de **ne pas** permettre aux joueurs novices de louer des suivants car ceux-ci ont généralement tendance à les utiliser comme écran de protection et leur laissent prendre tous les risques. Si le donjon est particulièrement difficile, le MD devrait permettre aux joueurs d'avoir plus d'un personnage chacun **avant** d'envisager l'embauche de suivants. Les **serviteurs** sont des spécialistes dont les services peuvent être loués par les personnages, mais ils conviennent mieux aux campagnes d'un niveau supérieur (voir **Spécialistes et mercenaires** ci-dessous).

• EXPÉRIENCE : Les suivants acquièrent des points d'expérience tout comme les personnages des joueurs et peuvent donc atteindre le niveau supérieur dans leur classe dès qu'ils ont gagné suffisamment d'expérience. Cependant, les suivants ne reçoivent que la moitié de l'expérience que reçoivent les PJ, parce qu'ils ne font qu'obéir aux ordres sans prendre eux-mêmes de décisions. Il se peut que la part du trésor qu'ils reçoivent soit plus élevée que convenu et ceci leur permet d'acquérir plus de points d'expérience. Leur expérience gagnée est modifiée par les ajustements de la classe du personnage en fonction de leurs caractéristiques (voir page 8).

Spécialistes et mercenaires

Durant la partie, les joueurs pourraient avoir besoin d'embaucher des PNJ possédant une formation ou des capacités dans un domaine précis. Ces individus sont appelés *spécialistes*. Les spécialistes ne sont pas des suivants et ne partiront pas en aventures. Un personnage peut embaucher autant de spécialistes qu'il le souhaite du moment qu'il peut les payer. Les spécialistes sont recrutés grâce à l'affichage d'annonces (le MD décidera du coût de ces annonces). C'est le MD également qui décide du nombre de personnes répondant à une annonce (aucune, une ou plusieurs). Cette décision peut être influencée par le type de spécialiste recherché, la taille de la population locale, la réputation de l'employeur, et la rémunération ou la prime offerte. Le joueur doit ensuite choisir qui engager parmi les candidats et régler les détails du salaire avec chacun d'entre eux, le MD jouant le rôle des PNJ lors de ces séances. Le MD peut souhaiter créer des guildes pour diverses professions là où l'on trouve couramment certains types de spécialistes.

Les mercenaires sont des soldats à louer qui se chargent des tâches militaires. Comme les spécialistes, ils n'iront pas en aventure dans des donjons ; ils pourront toutefois participer à des aventures dans les contrées sauvages s'il s'agit de combattre d'autres armées, défendre un château et débarrasser les terres qui l'environnent des monstres qui s'y trouvent. Les joueurs devront être attentifs au moral de leurs mercenaires car un taux de mortalité élevé, une faible rémunération et des mauvais traitements les pousseront à se révolter ou à déserter leur seigneur. Un traitement équitable et un travail à la fois sûr et motivant assureront une plus grande loyauté ainsi que de meilleures chances de victoire sur le champ de bataille.

Ci-après sont donnés les descriptions et les coûts des mercenaires et spécialistes les plus courants. Le MD peut, s'il le souhaite, créer d'autres types de spécialistes.

Alchimiste (1.000 po/mois). Si on lui en donne la formule ou un échantillon, un alchimiste peut fabriquer une potion deux fois plus vite qu'en temps normal et pour un prix deux fois moins élevé. Il peut également effectuer des recherches sur différents types de potions, mais au double du coût et du temps requis pour un magicien.

Armurier (100 po/mois). Pour chaque tranche de 50 combattants engagés par un personnage, 1 armurier sera nécessaire pour entretenir leurs armes et leur équipement. Tout armurier qui ne se consacre pas à cette tâche peut fabriquer des armures et armes non-magiques à raison de 1 armure complète, 3 boucliers ou 5 armes par mois. Pour chaque équipe de 3 assistants dont il dispose (et dont au moins un est forgeron), la production peut être doublée. Un armurier peut avoir jusqu'à 6 assistants.

Dresseur d'animaux (500 po/mois). Un dresseur est nécessaire pour entraîner et contrôler tout type de créature autre qu'un cheval, une mule ou un chien (quoiqu'il puisse être requis là aussi si ces animaux sont détenus en grand nombre). Chaque dresseur est spécialisé dans un seul type de créature. Si un personnage souhaite faire dresser un hippogriffe, alors il lui faudra un dresseur d'hippogriffe. Chaque dresseur peut prendre en charge jusqu'à 6 animaux.

C'est le MD qui décide du temps nécessaire pour dresser un animal, mais les directives suivantes devraient être appliquées : le premier "tour" ou manœuvre enseigné devrait prendre au moins un mois, puis chaque tour ou compétence supplémentaire nécessitera au moins 2 semaines de plus. La durée d'apprentissage dépendra de l'intelligence de l'animal, de la complexité du tour ou de la manœuvre, etc. Le dressage ne doit pas être interrompu sinon l'animal devient "indomptable".

Espion (500+ po/mission). Un espion (généralement un voleur) est engagé par un personnage pour espionner un groupe sur lequel il veut obtenir plus d'informations. Cet espion peut être soit un étranger qui tente de se joindre au groupe, soit un membre dudit groupe qui est soudoyé pour espionner. Le MD décide de la durée de la mission. L'espion aura une chance de succès déterminée par le MD en fonction des informations que le personnage employeur souhaite obtenir, de la somme qu'il paie pour la mission, et des précautions prises par le groupe contre les espions. La loyauté de l'espion n'est connue que du MD et il y a toujours un risque qu'il trahisse son employeur.

Ingénieur (750 po/mois). Un ingénieur est nécessaire pour la construction de châteaux et de grands édifices. Les ingénieurs nains sont généralement spécialisés dans les constructions souter-



raines. Il faut embaucher un ingénieur pour chaque tranche de 100.000 po que coûte une construction.

Marin (Rameur, 2 po/mois ; Matelot, 10 po/mois ; Capitaine, 250 po/mois ; Navigateur, 150 po/mois). Les rameurs sont employés pour manier les rames sur les galères et les drakkars. Ils combattent comme des "hommes normaux" (armés comme des paysans) mais seulement si la situation est désespérée. Les matelots sont généralement des "hommes normaux" capables de manœuvrer un navire et de se battre comme des mercenaires de type fantassins léger (et équipés comme tels) en cas d'attaque. Un capitaine est nécessaire pour tous les grands navires. Il aura les compétences d'un matelot et connaîtra les eaux côtières. Un navigateur sait piloter un navire lors des voyages en haute mer. Tout navire sans navigateur à bord est automatiquement perdu dès que les côtes ne sont plus en vue.

Sage (2.000 po/mois). Un sage est un conseiller, capable de répondre à des questions nécessitant de grandes connaissances. Il y a toujours un risque qu'il ne sache pas répondre à une question peu commune. Le MD devra décider du temps nécessaire et du coût engendré par les recherches pour répondre à de telles questions. Les sages sont extrêmement rares et le MD peut vouloir en limiter le nombre dans une campagne.

Mercenaires

Les mercenaires sont généralement engagés pour garder une forteresse ou un château. Les coûts donnés ci-après ne couvrent que les frais d'entretien ; des armuriers et des forgerons sont également nécessaires pour maintenir leur équipement en bon état. Lors de périodes troubles (temps de guerre), ces coûts sont doublés. Le moral des mercenaires peut faiblir à la suite d'un taux de mortalité élevé, d'une solde trop modeste, de mauvais traitements, etc. Au contraire, un bon traitement et des succès sur le champ de bataille leur conféreront un meilleur moral. Le MD devra déterminer quels types de troupes un personnage pourra engager et à quel moment. Les scores de moral habituels sont :

- Milice paysanne 6
- "Horde" barbare 7
- Homme d'arme, pillard viking 8

- Homme d'arme monté +1
- Troupe d'élite +1
- Fanatique, berserker +2

Type de mercenaire	Coût en PO/mois* Humain	Nain	Elfe	Orque	Gobelin
Paysan	1	-	-	-	-
Fantassin léger/Matelot (cuir, bouclier, et épée)	2	-	4	1	½
Fantassin lourd (cotte de mailles, bouclier, épée)	3	5	6	1½	-
Archer (cuir, arc court, épée)	5	-	10	3	2
Arbalétrier (cotte de mailles, arbalète lourde)	4	6	-	2	-
Archer gallois (cotte de mailles, arc long, épée)	10	-	20	-	-
Cavalier léger (cuir et lance)	10	-	20	-	-
Cavalier moyen (cotte de mailles et lance)	15	-	-	-	-
Archer monté (cheval léger et arc court)	15	-	30	-	-
Cavalier lourd (plates, épée, lance)	20	-	-	-	-
Chevaucheur de loup (cuir et épieu)	-	-	-	-	5
Arbalétrier monté (mule et arbalète)	-	15	-	-	-

* Lors de périodes troubles, le coût est doublé. Ce coût devra être beaucoup plus élevé si le MD permet que des mercenaires accompagnent un PJ en aventure ; ce montant est laissé à l'appréciation du MD.

Les coûts donnés pour chaque type de troupe inclus la nourriture et l'équipement de base du soldat. Les mercenaires auront déjà leurs propres armes et leur armure. Des armuriers et forgerons seront toujours nécessaires pour entretenir les armes et armures.

- Alchimiste 1.000 po/mois
- Armurier 100 po/mois
- Dresseur d'animaux 500 po/mois
- Espion 500+ po/mois
- Forgeron 25 po/mois
- Ingénieur 750 po/mois
- Sage 2.000 po/mois
- Rameur 2 po/mois
- Matelot 10 po/mois
- Capitaine 250 po/mois
- Navigateur 150 po/mois
- Mercenaire variable

Pièges

Les donjons contiennent souvent des pièges, comme par exemple une trappe dans le plancher qui s'ouvre automatiquement lorsqu'un personnage marche dessus. Si un personnage fait quelque chose qui peut activer un piège (comme marcher sur un endroit précis), celui-ci se déclenchera sur un résultat de 1-2 avec 1d6. Le MD doit lancer le dé pour tous les personnages passant sur cet endroit jusqu'à ce que soit le piège se déclenche, soit tous sont passés sains et saufs. Les dégâts sont automatiques dès que le piège se déclenche. Les pièges ne sont pas considérés comme faisant partie du combat. C'est le MD qui décide si les monstres sont soumis aux mêmes risques que les personnages ou s'ils ne déclenchent jamais de pièges.

Tout personnage a 1 chance sur 6 de détecter un piège lorsqu'il en cherche un. Un nain a 2 chances sur 6. Les voleurs ont de meilleures chances que les autres de trouver des pièges (ceci n'est pas valable pour les pièges magiques comme un piège de **sommeil** par exemple). "Passer au peigne fin" une certaine zone prendra 1 tour complet. Le MD ne doit vérifier la chance de détection d'un piège que si le joueur indique que le personnage en cherche un. Chaque personnage ne peut chercher qu'une fois pour chaque piège.

Monstres errants

Les monstres errants rôdent dans les donjons mais le MD ne leur attribue aucun emplacement spécifique. Les monstres errants peuvent être sélectionnés par le MD pour être adaptés à chaque donjon. (Un groupe de squelettes

peut par exemple patrouiller dans une tombe). Il peut aussi les choisir au hasard à l'aide des Tableaux des Monstres Errants dans la **Partie 8 : RENSEIGNEMENTS À L'ATTENTION DU MAÎTRE DE DONJON** (pages 134 à 137).

POINTS D'EXPÉRIENCE

Quand l'aventure est terminée, le MD donne des points d'expérience aux personnages survivants. Les points d'expérience (en abrégé XP) sont attribués pour les trésors non magiques découverts et les monstres vaincus. Pour 1 pièce d'or de trésor non magique trouvé par un personnage, le MD donnera au groupe 1 XP (le total étant ensuite divisé entre tous les personnages). Aucun point d'expérience n'est donné pour les objets magiques. Les personnages se partageront le trésor, mais le MD décide de la répartition des points d'expérience.

4

Exemple : un trésor comportant 750 pa, un tapis d'une valeur de 100 po, 3 gemmes valant chacune 100 po et une **potion de guérison** donnera un total de 475 XP (75 + 100 + 300 + 0).

Des points d'expérience sont donnés également pour les monstres tués ou rendus inoffensifs par la magie, les combats, ou la ruse. Utilisez le tableau des *Points d'expérience pour les monstres* (ci-après) pour savoir combien de points vous donnerez au groupe.

1. Trouvez la valeur de base qui correspond au dé de vie du monstre pour déterminer le nombre de points à attribuer pour ce monstre. Tout "+" pour les dés de vie compte pour la même valeur (3 + 1 donne le même nombre de XP que 3 + 2 et ainsi de suite).
2. Ajoutez la prime de capacités spéciales pour chaque astérisque mentionné après "dés de vie" dans la description du monstre (par exemple, une méduse avec 4** dés de vie aura 175 points d'expérience : 75 points de valeur de base + 50 points spéciaux + 50 points spéciaux).
3. Multipliez le total de ces XP par le nombre de monstres vaincus pour trouver le total attribué pour ce combat (si 3 méduses ont été terrassées, 525 XP seront attribués : 175 x 3).

POINTS D'EXPÉRIENCE POUR LES MONSTRES

Dés de Vie des monstres	Valeur de base	Primes pour capacités spéciales
Moins de 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
8	650	550
9 à 10+	900	700
11 à 12+	1.100	800
13 à 16+	1.350	950
17 à 20+	2.000	1.150
21+*	2.500	2.000

* Pour chaque DV supplémentaire au-dessus de 21, ajoutez 250 points à la valeur de base ainsi qu'à la prime de la créature.

• AJUSTEMENT AUX XP : Le MD, considérant qu'une situation était particulièrement difficile ou que le monstre était un "dur à cuire", pourrait dans ce cas se référer à la catégorie supérieure (utilisez alors la ligne suivante). Selon les cas, le MD pourra donner des points d'expérience si les personnages apprennent quelque chose d'une rencontre même sans vaincre le monstre. Il récompensera aussi les personnages qui le méritent (pour s'être battu seul contre un monstre dangereux, ou avoir sauvé le groupe par une idée originale) et pénalisera ceux qui en ont fait le moins possible (personnages passifs). Il devra prendre en compte la classe du personnage, son alignement et ne pas oublier que quel que soit le groupe, surveiller les arrières est toujours un travail important.

• RÉPARTITION DES XP : Le **trésor** est réparti par les membres du groupe, mais le MD contrôle la distribution des **XP**. À la fin de l'aventure, il fait le total de tous les XP pour les monstres vaincus et les trésors récupérés puis divise le tout par le nombre de personnages survivants (PJ et PNJ) du groupe.

Exemple : un groupe de 7 (5 PJ et 2 PNJ) part pour une aventure mais seulement 6 d'entre eux reviennent vivants. Ils ont tué des monstres pour un total de 800 XP et ils ont récupéré pour 5.800 po de trésor, soit au total 6.600 XP. Le MD décide de répartir équitablement les points d'expérience, et chaque personnage va donc recevoir 1.100 XP à la fin de l'aventure. (Le MD ne donnera à chaque PNJ que la moitié de leur expérience soit 550 XP, car ceux-ci étaient commandés et ont donc tiré moins de profit de l'aventure).

• BONUS AUX XP : N'oubliez pas qu'un personnage dont le score de caractéristique principale est élevé a droit à une prime ajoutée à ses XP. Dans l'exemple ci-dessus, un guerrier qui aurait 16 comme score de force recevrait un total de 1.210 XP (1.100 + 110) au lieu de 1.100.

• NOMBRE MAXIMUM DE XP : Un personnage ne peut jamais recevoir pour une aventure un nombre de XP qui lui permettrait de franchir plus d'un niveau d'expérience.

Par exemple, si un guerrier débutant de 1er niveau (0 XP) gagne 5.000 XP (réussite exceptionnelle), il ne remportera en réalité que 3.999 XP, juste en dessous du seuil pour atteindre le 3e niveau. À chaque fois qu'un personnage passe un niveau, le joueur doit lancer à nouveau le dé de vie, faire les ajustements en fonction de la constitution (si nécessaire) et ajouter le résultat au chiffre précédent de points de vie. Un personnage ne peut passer de niveau que lorsqu'une aventure est terminée et que les XP sont répartis par le MD.

Exemple : Bork, guerrier de 2e niveau avec 3.000 XP, acquiert 1.210 XP lors d'une aventure, ce qui lui donne un total de 4.210 XP (4.000 ou plus permet d'atteindre le 3e niveau). Bork a 11 points de vie et un score de constitution de 15 (bonus de +1). Lorsqu'il rentre de l'aventure, le joueur lance 1d8, le résultat 5 est ajusté à 6 et ajouté aux 11 points de vie déjà existants, ce qui donne un nouveau total de 17 points de vie. Bork est maintenant un guerrier du 3e niveau.

PARTIE 5 : RENCONTRE

Lorsqu'un groupe descend dans un donjon pour la première fois, tous doivent être prêts à faire face aux étranges créatures qu'ils vont rencontrer : des fous, des sains d'esprit, des intelligents, des sots, la variété est infinie. Un tel face-à-face s'appelle une **rencontre**.

Avant que l'aventure ne commence, il serait utile que le MD établisse une liste des rencontres avec les monstres, en notant pour chacun d'eux combien il y en a, leur classe d'armure, leurs points de vie, et ainsi de suite. Cela permet de gagner du temps durant le jeu. Ces monstres auront souvent une bonne raison pour se trouver dans le donjon (à la recherche de nourriture ou d'un objet magique, porteur d'un message, etc.)

Les rencontres en extérieur sont traitées plus ou moins comme celles en donjons. Les principales différences portent sur le fait qu'il y a un risque de se perdre, que les distances sont bien plus élevées, et que la **fuite** bénéficie d'une procédure particulière. Le MD doit aussi décider à quel moment de la journée a lieu la rencontre afin de savoir quel type de terrain le groupe est en train de traverser à ce moment-là (et donc quels types de monstres peuvent être rencontrés). La plupart des rencontres auront lieu en milieu de journée ou bien le soir après que le groupe a établi son campement. Les rencontres de nuit nécessitent que le groupe dispose de sources de lumière pour pouvoir la gérer.

• MESURE DU TEMPS DURANT LES RENCONTRES : L'écoulement du temps dans le jeu D&D est mesuré en tours de 10 minutes chacun. Lors d'une rencontre, les actions sont plus détaillées et le temps est "ralenti", ainsi les personnages ont la possibilité d'effectuer beaucoup plus de choses. L'écoulement du temps durant les rencontres se mesure en **rounds** de 10 secondes chacun. Pour éviter toute confusion, "**tour**" sera *toujours* employé pour une action normale, et "**round**" ne conviendra *que* pour les rencontres et les combats.

Puisqu'un round équivaut à 10 secondes et qu'un tour est égal à 10 minutes, il y a 60 rounds dans un tour. De fait, une rencontre dure rarement aussi longtemps. Pour avoir une idée du temps passé dans un donjon, considérez toute rencontre (combat y compris) de 60 rounds ou moins comme ayant duré un tour *complet*. En effet, même si tous les rounds n'ont pas été utilisés, on considère que le temps qui restait a été passé à se reposer, retrouver son souffle, nettoyer ses armes et soigner ses blessures.

ORDRE DES ÉVÈNEMENTS DANS UN TOUR DE JEU

1. Le MD lance 1d6 pour les monstres errants (voir page 134).
2. Le groupe se déplace, entre dans une salle, tend l'oreille au moindre bruit et fouille.
3. Si les personnages ne rencontrent *aucun* monstre, le tour se termine. S'ils rencontrent des monstres, le MD lance le dé pour savoir combien il y en a.
4. Le MD lance 2d6 pour connaître la distance qui sépare les monstres du groupe.
5. Le MD lance 1d6 pour vérifier l'effet de surprise pour les monstres ainsi que pour le groupe. Le MD et le groupe lancent 1d6 pour savoir qui va prendre l'initiative (qui va se déplacer le premier),
6. Le MD lance 2d6 pour la Réaction des monstres.

7 .Le groupe et le monstre réagissent :
Si les deux camps décident de parlementer, le MD lance le dé pour les réactions du monstre, puis l'initiative si besoin.
Si l'un des camps prend la fuite, le MD doit vérifier la chance pour la Fuite et la Poursuite,
Si le combat commence, le MD devra le gérer en utilisant les **procédures générales pour le combat**.

8. Fin d'un tour : Si nécessaire, le MD devra vérifier le nombre de points de vie qui restent aux personnages, s'ils ont besoin ou non de repos (voir page 40), s'il y a des changements dans l'ordre de marche, leur encombrement (voir page 41), leurs sources de lumière, la durée de tous les sorts en cours d'exécution, et le temps total que le groupe a passé dans le donjon.

5

En extérieur, l'ordre des évènements est effectué une fois pour toute la journée.

ORDRE DES ÉVÈNEMENTS DANS UNE JOURNÉE DE JEU

1. Le groupe décide de la direction qu'il emprunte.
2. Le MD vérifie si le groupe se perd (1d6, voir page 138).
3. Le MD lance 1d6 pour vérifier la présence de monstres errants (voir page 138).
4. Si les personnages ne rencontrent aucun monstre, la journée se termine. S'ils rencontrent des monstres, le MD doit déterminer leur type et leur Nombre Rencontré.
5. Le MD lance 4d6 pour connaître la distance qui sépare les monstres du groupe.
6. Le MD lance 1d6 pour vérifier l'effet de surprise
7. Le MD et le groupe lancent 1d6 pour savoir qui va prendre l'initiative (qui va agir en premier).
8. Le MD lance 2d6 pour la Réaction des monstres (voir **Réaction des monstres**).
9. Le groupe et le monstre réagissent. (Si ça débouche sur un **Combat**, voir page 50).
10. Fin du tour : Si nécessaire, le MD devra vérifier le nombre de points de vie qui restent aux personnages, s'il y a des changements dans l'ordre de marche, et la durée de tous les sorts en cours d'exécution.

• ORDRE DE JEU : Le MD décide quand et où le groupe de personnages fera une rencontre. Le monstre doit d'abord être choisi ou déterminé au hasard par le MD. La rencontre aura lieu ou pas, cela dépendra du résultat des actions menées par les joueurs. Pour mener à bien une rencontre, suivez les indications suivantes concernant l'ordre des évènements page 47.

• NOMBRE RENCONTRÉ : Lorsqu'un personnage ou groupe de personnages rencontre des monstres, les deux premières choses que le MD doit faire sont de déterminer le nombre de monstres qui apparaissent et de trouver la distance qui sépare les personnages des monstres. Il arrive que le nombre de monstres soit donné dans le texte descriptif du donjon. Sinon, une fourchette indiquant le nombre possible de monstres rencontrés est suggérée dans la description de chaque monstre (à la rubrique **No. Rencontré**). Cette fourchette correspond au nombre de monstres rencontrés dans un niveau de donjon égal à leur niveau (dés de vie) et devrait être modifiée si le monstre est rencontré à un autre niveau (les modifications nécessaires sont mentionnées dans la section **MONSTRES** page 59 et dans la section intitulée **Le bel art de Maître de Donjon** page 142). La fourchette donnée entre parenthèses sera utilisée pour les rencontres en extérieur (il est à noter que le nombre de monstres rencontrés en extérieur peut aussi dépendre du type de terrain où se produit la rencontre). Le MD devrait toujours prendre en compte la force du groupe pour décider du nombre de monstres qui seront rencontrés.

5

• DISTANCE : Les circonstances dictent souvent la distance qui sépare les monstres des personnages lors d'une rencontre. Un monstre que l'on voit arriver de l'angle du couloir situé à 6 m est rencontré à cette distance. Si toutefois vous n'êtes pas certain de la distance à laquelle se trouve le monstre, lancez 2d6 et multipliez le résultat par 3. Le résultat (6-36) est la distance à laquelle la 1ère rencontre avec le monstre aura lieu, exprimée **en mètres**.

En extérieur, la distance qui sépare les monstres des personnages lors d'une rencontre est beaucoup plus élevée qu'en donjon. Cette distance peut néanmoins dépendre du type de terrain où elle a lieu ; un monstre qui surgit d'une ravine située à seulement 18 m sera rencontré à cette distance. Si vous n'êtes pas certain de la distance à laquelle se trouve le monstre, lancez 4d6 et multipliez le résultat par 9. Le résultat (36-216) est la distance à laquelle la 1ère rencontre avec le monstre aura lieu, exprimée **en mètres**.

• SURPRISE : Après avoir déterminé le nombre de monstres rencontrés et la distance qui les sépare des personnages, le MD doit ensuite décider si l'un des groupes a été surpris ou non. Les deux groupes peuvent avoir été surpris. Parfois, selon les circonstances, il n'y aura aucun effet de surprise. Par exemple, il est fort peu probable qu'un groupe de personnages surprenne un monstre derrière une porte fermée devant laquelle ils se sont battus dans une mêlée. De même, le groupe ne prendra pas par surprise ce monstre si la tentative d'ouverture de la porte échoue (même une seule fois). L'effet de surprise n'est vérifié que lors du premier round de la rencontre.

Si l'effet de surprise est possible, le MD lance 1d6 pour chaque groupe en présence. Un résultat de 1 ou 2 pour l'un ou l'autre groupe indique que ce groupe a été surpris (à moins que la description du monstre ne mentionne autre chose).

Si les deux côtés sont surpris, l'effet de surprise s'annule et aucun groupe ne se déplace ni ne se bat au cours de ce round.

Si un groupe surprend l'autre, le groupe non surpris peut se déplacer et attaquer sans que l'autre groupe ait la moindre chance de se déplacer ou de contre-attaquer au cours de ce round.

Il faut déterminer à qui donner l'**initiative** si aucun des deux côtés n'est surpris.

En extérieur, si l'un des groupes est surpris, alors la distance de rencontre ne sera que de 9-36 mètres. Le groupe qui surprend l'autre peut se déplacer et attaquer sans que l'autre groupe ait la moindre chance de se déplacer ou de riposter au cours de ce round. Un groupe qui est surpris par trois créatures ou plus peut être encerclé par ces dernières.

Après le round de surprise, il est nécessaire de déterminer à chaque round quel groupe réagira le plus vite et donc se déplacera et attaquera le premier. C'est ce qui s'appelle gagner l'**initiative**.

• INITIATIVE : Pour déterminer l'initiative, chaque camp lance 1d6 (le MD lance pour les monstres). Le groupe qui obtient le score le plus élevé se déplace et attaque le premier durant le combat pour ce round. Si les deux groupes obtiennent le même chiffre, le MD peut décider soit de rejouer, soit que les combats et déplacements se déroulent en même temps (c'est le combat **simultané**).

Le camp qui "a l'initiative" a le choix de l'action. Les membres de ce groupe peuvent choisir de se battre, de courir, de lancer un sort, d'être sur la défensive et d'attendre pour voir ce que le groupe adverse va décider, d'entamer des négociations ou de faire n'importe quoi d'autre que leur suggère leur imagination.

Si le combat est déclenché, le groupe qui a l'initiative frappe le premier dans ce round. L'initiative (pour chaque groupe) est rejouée à chaque round. Si le résultat du lancer de dé est identique pour chaque groupe, alors le combat est simultané et les deux groupes peuvent être tués !

Remarque : les combattants qui utilisent une arme de mêlée à 2 mains frappent toujours en dernier, quel que soit le résultat du lancer de dés pour l'initiative.

COMBAT PAR PAIRE (OPTION) : Le MD peut choisir de lancer le dé pour déterminer l'initiative pour chaque personnage et pour les monstres contre lesquels il va se battre au lieu de le lancer pour chaque groupe. Le score de Dextérité du personnage est dans ce cas utilisé pour ajuster les lancers de dé pour l'initiative. Le MD peut vouloir ajuster les lancers pour l'initiative des monstres qui sont très rapides.

• LES ACTIONS DU GROUPE : La 1ère décision qu'un groupe doit prendre durant une rencontre est de savoir s'il va combattre, parlementer, s'enfuir ou attendre de voir ce que va décider le monstre.

Si le groupe décide de **combattre**, le combat commencera, et le MD devra utiliser le tableau des **Procédures Générales pour le Combat** (page 50) pour le gérer.

Si le groupe choisit de **parlementer** (et si le monstre écoute), le MD joue le rôle du monstre. Les joueurs peuvent poser des questions, faire des propositions audacieuses et interagir avec la créature. La rencontre peut rester tout à fait pacifique (entente), devenir mouvementée (si l'un ou l'autre des camps prend la fuite) ou violente (si les discussions aboutissent au combat).

Si le groupe se **met à fuir**, et si le monstre ne suit pas, alors la rencontre est terminée. Si au contraire il décide de les prendre en chasse, les joueurs devront le battre à la course ou bien détourner son attention afin qu'ils puissent s'échapper (voir **Fuite**, page 49).

Le MD décidera des réactions du monstre si les joueurs décident **d'attendre** pour voir ce qu'il fera.

• RÉACTION DES MONSTRES : Certains monstres réagissent toujours de la même façon (comme par exemple les zombies qui attaquent systématiquement). Mais la réaction de la majorité des monstres n'est pas aussi prévisible. Le MD peut toujours décider à l'avance de la réaction des monstres mais il peut aussi préférer laisser le hasard décider en lançant 2d6 et en consultant le tableau de réactions des monstres ci-dessous.

Réactions des monstres

Résultat du Dé	Réaction
2	Attaque immédiate
3-5	Réaction hostile, attaque possible
6-8	Réaction incertaine, monstre dans l'embarras
9-11	Pas d'attaque, le monstre s'en va ou réfléchit aux propositions
12	Amitié enthousiaste

• DÉPLACEMENTS PENDANT LES RENCONTRES : Les déplacements durant les rencontres sont généralement très rapides et la vitesse ne peut être maintenue pendant plus de 60 rounds. Pour trouver la vitesse de déplacement des créatures pendant 1 round, divisez le déplacement de base par 3 (par exemple, un personnage qui se déplace de 18 m/tour se déplacera de 6 m/round). Pour faciliter la tâche du MD, le déplacement (par round) des monstres a été calculé d'avance et est noté dans la description du monstre, entre parenthèses après le déplacement de base. Pour les personnages, le déplacement par round est noté dans le tableau **Déplacement des Personnages** (page 41).

• COURSE : Les personnages qui courent peuvent le faire à la vitesse de 3 fois leur déplacement normal (par round). Aucun tracé de plan n'est autorisé lors de la course. Les personnages ne peuvent courir que pour la moitié d'un tour (30 rounds) et doivent ensuite se reposer pendant 3 tours complets. S'ils sont obligés de combattre avant d'être complètement reposés, les personnages se battront avec une pénalité de -2 sur leurs lancers pour toucher et leurs dés de dégâts, leurs adversaires au contraire gagneront un bonus de +2 sur leurs lancers pour toucher. Ces pénalités seront en vigueur tant que les personnages ne seront pas totalement reposés. Toute attaque réussie de la part d'un personnage fera au moins 1 point de dégâts, quel que soit l'ajustement.

• FUITE : L'un des camps peut parfois vouloir éviter la rencontre. Si le groupe qui tente de fuir se déplace plus vite que l'autre et que le combat n'est pas encore engagé, la fuite est automatique dans la mesure où la troupe qui fuit n'est pas forcée de s'arrêter. Si les monstres désirent fuir mais sont plus lents, les personnages peuvent décider entre eux de les pourchasser ou non. Si les personnages désirent fuir mais sont plus lents que les monstres, c'est au MD de décider de la réaction des monstres. Utilisez le tableau de **Réactions des monstres** pour connaître leurs actions. Un résultat faible indique une poursuite, un résultat élevé pas de poursuite.

En extérieur, tout groupe qui bénéficie de l'effet de surprise peut toujours éviter une rencontre s'il le désire. Si le groupe ne bénéficie pas de l'effet de surprise mais veut quand même éviter une rencontre, on utilise la **table de fuite**. Comparez la taille du groupe au nombre de créatures rencontrées. Le résultat indique le pourcentage de chances de réussir à s'enfuir. Si un groupe important se sépare en plusieurs petits groupes, lancez le dé pour chacun d'eux. Tout groupe qui n'a pas été surpris aura toujours au moins 5% de chances de pouvoir s'enfuir.

Le MD peut ajuster les chances de fuite suivant le terrain, les différences de vitesse et autres circonstances. Par exemple, le fait de se trouver dans les bois pourrait augmenter les chances de fuite de 25 % ou, si le groupe est surpris, lui accorder 10 % de chances de pouvoir s'enfuir. Si un groupe se déplace au moins deux fois plus vite que l'autre, les chances de fuite pourront être augmentées (s'il est celui qui s'enfuit) ou réduites (s'il est le poursuivant) de 25 %.

Bien qu'il puisse paraître étrange qu'il soit plus facile de fuir un groupe composé de nombreux adversaires, l'explication en est toute simple. Un groupe réunissant de nombreuses créatures fait beaucoup plus de bruits et est plus facile à repérer (et donc éviter) qu'un petit groupe. De plus, un groupe important est contraint de se déplacer à la vitesse de son membre le plus lent. Mais si un tel groupe envoie quelques membres en éclaireurs, alors il sera plus difficile de lui échapper.

• POURSUITE : Si l'un des groupes décide de poursuivre l'autre, les deux groupes COURENT (voir précédemment) et le temps est compté en **rounds**. Les monstres essaieront de poursuivre les personnages jusqu'à ce que ceux-ci ne soient plus en vue. Les personnages peuvent essayer de ralentir leurs poursuivants en se défaisant de leurs biens. Les monstres inintelligents s'arrêteront la moitié du temps pour ramasser de la nourriture (un résultat de 1-3 sur 1d6). Les monstres intelligents s'arrêteront la moitié du temps pour ramasser un trésor. De l'huile enflammée pourra généralement (mais pas toujours) ralentir ou même stopper les monstres dans leur poursuite.

Si le groupe ne parvient pas à s'échapper, il devra combattre ou bien fuir dans une direction aléatoire (sans pouvoir la cartographier). Si les poursuivants sont plus rapides, il y a alors 50% de risques qu'il soit rattrapé. S'il ne l'est pas, il peut tenter de nouveau de s'échapper. Cette procédure est répétée jusqu'à ce que le groupe parvienne enfin à s'enfuir ou soit finalement rattrapé. (En extérieur, la poursuite peut ainsi durer plusieurs jours si les poursuivants sont vraiment déterminés à rattraper le groupe.)

Table de fuite

	Taille du groupe				
	1-4	5-12	13-24	25+	Chances de fuite
	-	-	-	1-10	10%
Nombre de créatures rencontrées	-	-	1-6	11-30	25%
	-	1-3	7-16	31+	35%
	1	4-8	17+	-	50%
	2-3	9+	-	-	70%
	4+	-	-	-	90%

COMBAT

Le combat a lieu lorsque des personnages se battent avec des monstres ou d'autres personnages. Les adversaires en présence sont appelés "camps". Il est possible qu'il y ait plusieurs groupes impliqués et donc plus de deux camps. On se bat à l'arme blanche, on décoche des flèches, on lance des sorts. Voilà en fait comment se déroule un combat (voir **Procédures générales pour le combat**, ci-contre).

Répétez les opérations de A à D autant de fois que c'est nécessaire jusqu'à ce que le combat soit terminé, reprenez ensuite l'Ordre des évènements dans un tour de jeu.

Déplacement défensif

Comme expliqué précédemment, les déplacements lors d'un combat sont gérés en *round*. Cependant, une fois que les adversaires sont engagés dans une mêlée, seuls les déplacements défensifs sont possibles, aussi bien pour les personnages que pour les monstres. Un personnage qui désire utiliser ce genre de déplacement doit le préciser avant que le dé d'initiative ne soit lancé pour ce round. Les créatures qui ont tué tous leurs adversaires ne sont plus considérées comme étant en mêlée.

• SE REPLIER EN RÉSISTANT signifie qu'un défenseur recule lentement tout en combattant. Le déplacement à reculons est limité à la moitié du déplacement normal par round (ou moins). Il *doit* y avoir suffisamment d'espace pour reculer. Dans une mêlée au coude à coude, les personnages ou monstres se trouvant derrière une créature qui tente de se replier l'en empêcheront.

• BATTRE EN RETRAITE : Tout déplacement en arrière de plus de la moitié du taux normal de déplacement est assimilé à une **retraite**. Si une créature tente de battre en retraite, elle ne peut plus combattre et son adversaire est autorisé à ajouter +2 à tous ses lancers "pour toucher". En plus de ce bonus, les attaques se font sur la Classe d'Armure du défenseur *sans le bouclier* (comme dans le cas d'une attaque par derrière).

Exemple : Huxley (un guerrier) porte une armure de plates et un bouclier, soit une Classe d'Armure 2. Il ouvre une porte et est surpris par une gargouille. N'ayant aucune arme magique, il ne peut la toucher. Il essaie de **se replier en résistant** pour laisser entrer l'autre guerrier dans le combat. Ce dernier a bien une arme magique, mais la gargouille s'obstine à attaquer Huxley et le touche. Il décide de **battre en retraite**. Si la gargouille l'attaque de nouveau, sa Classe d'Armure sera 3 et la gargouille ajoutera +2 à ses lancers pour toucher.

PROCÉDURES GÉNÉRALES POUR LE COMBAT

A. Déterminer quel camp a l'initiative (1d6)

B. La priorité revient au camp qui a l'initiative (si le combat est simultané, les actions suivantes sont effectuées en même temps par les adversaires) :

1. Vérifier le moral, si nécessaire (page 54)
2. Déplacement par round, les adversaires en mêlée ne peuvent effectuer qu'un déplacement défensif (les jeteurs de sorts ne peuvent pas se déplacer et jeter des sorts)
3. Tirs de projectiles
   a. Choisir les cibles
   b. Lancer 1d20 pour toucher ; modifier le résultat par l'ajustement de la Dextérité, la portée, la couverture et la magie
   c. Lancer les dés pour déterminer les dégâts
4. Sorts (lancer les dés pour les jets de protection si nécessaire : 1d20)
5. Mêlée ou combat au corps-à-corps
   a. Choisir les adversaires (ou être attaqué par eux)
   b. Lancer 1d20 pour toucher, modifier le résultat par l'ajustement de la Force et des armes magiques,
   c. Lancer le dé pour déterminer les dégâts causés, modifier le résultat par l'ajustement de la Force et des armes magiques.

C. Le camp qui est le 2e à avoir l'initiative la plus élevée participe au combat en 2e position, et ainsi de suite dans l'ordre des opérations citées ci-dessus, jusqu'à ce que tous les camps aient terminé la mêlée.

D. Le MD gère toute reddition, fuite, etc…

Comment attaquer

Durant un combat, on peut jeter des sorts (attaques magiques), utiliser des armes qui sont lancées ou tirées (tirs de projectiles) ou bien des armes tenues en mains (combat en mêlée ou au corps-à-corps).

Les attaques par sorts touchent immanquablement leur cible si elle se trouve à portée ou dans la zone d'effet. Il n'existe qu'une seule chance pour un personnage d'échapper à certains sorts, c'est de réussir un **jet de protection**, combinaison entre la chance et l'expérience. L'explication en est donnée page 53.

Une attaque en mêlée ou par tirs de projectiles n'atteint pas systématiquement sa cible. La possibilité qu'a une attaque de réussir est donnée par un chiffre entre 1 et 20 et est déterminée en comparant le niveau ou le nombre de dés de vie de l'attaquant à la Classe d'Armure du défenseur. On utilise deux tableaux de références différents selon que ce sont les personnages (PJ ou PNJ) qui attaquent ou les monstres. Le tableau des **Attaques des personnages** a le type de classe et les niveaux listés dans les trois colonnes de gauche. Pour déterminer le chiffre requis "pour toucher", trouvez dans la colonne correspondant à la classe de l'attaquant la ligne qui correspond à son niveau ; le chiffre "pour toucher" se trouve sur cette ligne au niveau de la colonne correspondant à la Classe d'Armure du défenseur. Par exemple, un guerrier du 8e niveau touche une Classe d'Armure 2 sur un résultat de 12 ou plus.

Lancer 1d20 : si le nombre obtenu est supérieur ou égal au nombre inscrit dans le tableau, alors l'attaque est réussie. À moins que des armes magiques ou en argent ne soient nécessaires pour causer des dégâts (et non disponibles), un résultat de **20** sur le dé sera **toujours une réussite**, et un résultat de **1** sera toujours un **échec**.

• AJUSTEMENTS AUX LANCERS POUR TOUCHER : Les tableaux d'**Attaque** sont les mêmes pour les mêlées et pour les tirs de projectiles. Les tirs de projec-

tiles peuvent avoir lieu dès que les adversaires sont séparés de plus de 1,5 m et que l'arme utilisée est une arme lancée (par exemple un épieu) ou tirée (par exemple une flèche). Dans les combats par tirs de projectiles, le lancer pour toucher est ajusté par la Dextérité, par les armes magiques, par la portée des projectiles et par les circonstances particulières (par exemple, bénéficier d'une protection contre ces attaques – comme un tonneau pour se cacher derrière).

Une mêlée peut avoir lieu si les adversaires se trouvent dans un rayon de 1,5 m les uns des autres. Dans une mêlée, le lancer pour toucher doit être ajusté par la Force, les armes magiques et par les circonstances particulières. À moins qu'il ne soit fait référence à des attaques par projectiles, les monstres ne s'engageront que dans des mêlées.

Les tirs de projectiles ne sont jamais ajustés par la Force. Les mêlées ne sont jamais ajustées par la Dextérité. Un personnage ne peut pas attaquer plus d'une fois dans un round.

ATTAQUES CONTRE DES CRÉATURES "INTOUCHABLES" (OPTION) : Certaines créatures ne peuvent être touchées que par des armes magiques ou en argent. Le MD peut proposer deux autres sortes d'attaques pour toucher ces créatures :

1. Attaques par une autre créature "intouchable," (par exemple, un lycanthrope pourrait attaquer un nécrophage)
2. Attaques par des monstres ayant plus de 4 dés de vie (un ours-hibou pourrait attaquer un rat-garou).

DÉGÂTS

Une fois qu'il est établi qu'une attaque a touché, le MD doit déterminer les dégâts causés par cette attaque. Les dégâts causés par les attaques de monstres sont donnés dans la description des monstres. Les attaques des monstres les plus fréquentes suivent ce schéma "griffures/morsures". Les dégâts causés par les attaques sont toujours énumérés dans l'ordre des attaques. Par exemple, un ours des cavernes a 3 attaques (2 griffes [attaque avec les 2 pattes avant] et 1 morsure), ses attaques feront 1-8 (1d8) point(s) de dégâts pour chaque patte et 2-12 points (2d6) pour la morsure. Ceci s'écrit 1-8/1-8/2-12.

TOTAL DES DÉGÂTS : Toutes les attaques avec des armes effectuées par les personnages (PJ ou PNJ) causeront 1-6 (1d6) point(s) de dégâts, ajustés par la Force et les bonus magiques s'il y a lieu. On peut utiliser le système de **Dégâts variables selon l'arme** (voir tableau ci-dessous) qui donne pour chaque type d'arme les dégâts causés par celle-ci (ajustés par la Force et les bonus ou pénalités magiques).

Dégâts variables selon l'arme

Dégâts	Type d'Arme
1-4 (1d4)	Gourdin/Massue
1-4 (1d4)	Pierre de fronde
1-4 (1d4)	Dague
1-4 (1d4)	Torche
1-4 (1d4)	Javelot (petit épieu de jet)
1-4 (1d4)	Bâton*
1-6 (1d6)	Carreau* (flèche d'arbalète)
1-6 (1d6)	Épée courte
1-6 (1d6)	Épieu
1-6 (1d6)	Flèche
1-6 (1d6)	Hachette
1-6 (1d6)	Lance
1-6 (1d6)	Marteau de guerre
1-6 (1d6)	Masse d'armes
1-8 (1d8)	Épée
1-8 (1d8)	Hache de bataille*
1-10 (1d10)	Épée à 2 mains*
1-10 (1d10)	Arme d'hast*

* armes à deux mains

L'usage d'une arme tenue à 2 mains empêche le port du bouclier et fera toujours perdre l'initiative, quel que soit le résultat du lancer de dés (voir page 48).

• COMPTABILISER LES DÉGÂTS : Le nombre de points de dégâts causés par une attaque réussie doit être immédiatement soustrait du nombre de points de vie que le défenseur possède à ce moment-là. Tous les dégâts (blessures) subsistent jusqu'à ce qu'ils soient guéris. Tout défenseur réduit à 0 point de vie ou moins est mort.

• GUÉRISON DES BLESSURES : Les blessures peuvent être guéries de 2 manières, l'une étant le repos complet. Ce repos doit être pris dans un refuge sûr, protégé de toute attaque éventuelle de monstres errants et rien ne doit venir le troubler. Chaque jour passé à se reposer rendra de 1 à 3 points de vie (lancer 1d6 : 1 ou 2 = 1 ; 3 ou 4 = 2 ; 5 ou 6 = 3). Si pour une raison quelconque une journée de repos était interrompue, la guérison n'aurait pas lieu.

L'autre méthode passe par l'utilisation de sorts cléricaux et d'objets magiques. Les sorts guériront les blessures instantanément sans une longue convalescence.

Plusieurs méthodes de guérison peuvent être utilisées ensembles : un personnage peut passer une journée à se reposer et en même temps être soigné par le sort **soins mineurs**.

Tirs de projectiles

Ce type de combat est pratiqué lorsque l'ennemi est trop éloigné pour engager un corps-à-corps (à plus de 1,5 m). Les armes utilisées sont les arbalètes et leurs carreaux, les arcs et leurs flèches, les frondes et les pierres, ainsi que tout ce qui peut être lancé comme les hachettes, dagues, épieux, javelots, marteaux de guerre, flasques d'huile et fioles d'eau bénite. Le tir de projectiles est modifié par les ajustements de Dextérité, la distance jusqu'à la cible, tout élément qui peut protéger la cible et tout ajustement magique, comme expliqué ci-après. La plupart des monstres n'utilisent pas les tirs de projectiles (à moins que cela ne soit mentionné dans la description du monstre).

5

Le MD doit tout d'abord vérifier que la cible ne se trouve pas à une portée supérieure à la portée maximale de l'arme utilisée (voir **Portée des tirs de projectiles**, page suivante). Il devra aussi vérifier l'effet de surprise et contrôler qui a l'initiative pour savoir qui tirera le premier. Si la distance entre les ennemis se trouve réduite à 1,5 m ou moins à la suite des déplacements successifs, la mêlée peut alors commencer. Dans un round, un personnage peut se déplacer et tirer des projectiles ou se déplacer et combattre en mêlée, mais ne peut pas tirer, se déplacer et combattre en mêlée dans le même round, ni attaquer deux fois dans un round.

• DEXTÉRITÉ : Le tir de projectile pourra être modifié par l'ajustement de Dextérité du personnage, voir page 9. L'ajustement de Dextérité interviendra pour ajouter ou soustraire aux lancers de dés pour toucher mais ne change rien au niveau des dégâts causés.

• PORTÉE : Le tir de projectiles devrait aussi être ajusté par la distance entre l'attaquant et la cible. À courte portée, le tir est ajusté par un bonus de +1 sur les lancers de dés pour toucher. À moyenne

portée, il n'y a aucun ajustement. À longue portée, le lancer est ajusté par une pénalité de -1 sur les lancers pour toucher.

Portée des tirs de projectiles

	PORTÉES (en mètres)		
Type d'Arme	Courte (+l)	Moyenne (0)	Longue (-1)
Arbalète	1,5 - 24	24 - 48	48 - 72
Arc court	1,5 - 15	15 - 30	30 - 45
Arc long	1,5 - 21	21 - 42	42 - 63
Fronde	1,5 - 12	12 - 24	24 - 48
Marteau* ou Hachette* ou Dague*	1,5 - 3	3 - 6	6 - 9
Huile* ou Eau Bénite*	1,5 - 3	3 - 9	9 - 15
Javelot*	1,5 - 9	9 - 18	18 - 27
Épieu*	1,5 - 6	6 - 12	12 - 18

* armes à lancer



5

• COUVERTURE : Les résultats donnés par les dés pour toucher doivent être ajustés par rapport au degré de protection dont bénéficie la cible. Une créature peut s'être cachée derrière n'importe quel objet suffisamment grand (un mur, un arbre, un tonneau, etc.) afin de se "mettre à l'abri". Une cible totalement protégée ne peut pas être touchée (par exemple, une cible cachée derrière l'angle d'un mur). Si une cible n'a qu'une couverture partielle, le MD devra faire des ajustements au tir de projectile en tenant compte de la protection en question. (Un bouclier n'est *pas* considéré comme une protection). En général, les ajustements iront de -1 à -4.

Exemple : Un personnage qui attaque un gobelin partiellement caché derrière une petite table aura une pénalité de -1 sur ses lancers pour toucher, tandis qu'un personnage tirant sur un ours dans une forêt épaisse aura une pénalité de -4 sur ses lancers pour toucher.

• BONUS MAGIQUES : Si un personnage se sert d'armes magiques (flèche, arc, épieu ou toute autre arme magique utilisée comme projectile), tout bonus de magie devra être ajoutée aux lancers pour toucher et aux dés de dégâts pour les projectiles.

• HUILE : L'huile (qui est transportée dans de petites bouteilles appelées **flasques**) peut être lancée comme un projectile. Elle peut aussi être répandue sur le sol d'un donjon puis enflammée. L'huile enflammée infligera 1-8 (1d8) points de dégâts à toute créature prise dans les flammes (ou qui tente de franchir une zone contenant de l'huile qui brûle). L'huile enflammée ne blessera pas un monstre dont les armes naturelles sont le feu (comme le dragon rouge). Le feu infligera des dégâts à certains monstres **morts-vivants** ; ceux-ci sont les momies, les squelettes, les zombies, les goules et les nécrophages (quoique ces derniers ne subiront que la moitié des dégâts).

Une flasque contient assez d'huile pour couvrir une zone de 1 m de diamètre. Une zone d'huile enflammée brûlera pendant un tour. De l'huile projetée sur une créature s'écoulera le long de son corps, ne la brûlant que pendant 2 rounds. L'huile doit être enflammée pour infliger des dégâts, sinon elle ne fera que rendre ce qu'elle couvre glissant. La chance pour que l'huile s'enflamme dépend de la situation et est laissée à l'appréciation

du MD. Mettre une torche enflammée en contact avec de l'huile embrasera quasiment toujours cette dernière. D'autres méthodes seront peut-être moins efficaces.

• EAU BÉNITE : Elle doit être stockée dans de petites bouteilles en verre (appelées **fioles**) spécialement conçues pour lui permettre de conserver ses propriétés sacrées. Pour que l'eau bénite inflige des dégâts, il faut lancer la fiole (comme un projectile) et réussir à toucher la cible. Les effets sur un mort-vivant sont identiques à ceux d'une flasque d'huile enflammée : 1-8 points de dégâts par round pendant 2 rounds.

Jets de protection

Un jet de protection représente la chance qu'une attaque spéciale soit évitée ou voit ses effets atténués. Cette chance est représentée par un nombre sur le tableau des **Jets de protection**. Un jet de protection se fait en lançant un dé à vingt faces (1d20). **Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au nombre indiqué sur le tableau, le jet de protection est réussi**. Dans le cas contraire, il échoue. Les tableaux des jets de protection sont donnés ci-contre.

Si vous réussissez votre jet de protection contre une attaque spéciale qui pourrait causer des dégâts, vous ne subirez que la moitié des dégâts normalement encourus.

Exemple 1 : si un personnage réussit son jet de protection contre un Souffle de dragon qui cause 20 points de dégâts, il ne recevra que 10 points de dégâts. Si vous réussissez votre jet de protection contre une attaque spéciale comme la Pétrification qui produit un effet mais n'inflige pas de dégâts particuliers, alors vous échapperez à cet effet.

Exemple 2 : un personnage qui réussit son jet de protection contre le sort "**charme-personne**" ne sera pas affecté par celui-ci.

Certaines attaques ont à la fois un caractère normal et spécial (dégâts + poison, par exemple). Dans ce cas-là, si le jet de protection est réussi, l'attaque fera quand même les dégâts normaux, à moins d'indications contraires, et seul l'effet spécial sera évité.

CLERC

Niveau du clerc	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	12
9-12	6	7	9	11	9
13-16	3	5	7	8	7

ELFE

Niveau de l'elfe	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-3	12	13	13	15	15
4-6	10	11	11	13	12
7-9	8	9	9	10	10
10	6	7	8	8	8

GUERRIER

Niveau du guerrier	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
Homme normal	14	15	16	17	17
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13-15	4	5	6	5	8

MAGICIEN

Niveau du magicien	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	8	9	8	11	8

NAIN / TINIGENS

Niveau du nain / du tinigens	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8
10-12*	2	3	4	4	6

*(Nain seulement)

VOLEUR

Niveau du voleur	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-4	13	14	13	16	15
5-8	12	13	11	14	13
9-12	10	11	9	12	10
13-16	8	9	7	10	8

Exemple 3 : une morsure de serpent à sonnettes fait 1-4 point(s) de dégâts + poison. Si un personnage réussit son jet de protection contre le Poison, il devra malgré tout subir 1-4 point(s) de dégâts pour la morsure, et il n'échappera qu'au poison. Si une attaque empoisonnée (comme l'aiguillon d'une abeille géante) touche une créature, la victime doit réussir son jet de protection contre le Poison ou mourir (à moins que le poison ne soit neutralisé).

Le MD ne devrait pas autoriser les joueurs à se servir d'armes empoisonnées. S'ils veulent en utiliser, ils sont susceptibles de rencontrer des adversaires qui en ont eux aussi. Les personnages d'alignement Loyal seront contre l'usage de telles armes.

Plus les personnages progressent en niveau d'expérience, plus leurs jets de protection sont faciles à réaliser. Par exemple, un clerc du 3e niveau réussit un jet de protection contre le Poison sur un résultat de 11 ou plus, tandis qu'un clerc du 10e niveau réussit le même jet de protection sur un résultat de 6 ou plus.

On estime que l'équipement du personnage résiste si le personnage lui-même survit. Mais si le personnage est tué par un type d'attaque spéciale (**boule de feu**, souffle de dragon, etc.), alors on considère que son équipement normal est détruit. Le MD peut attribuer aux objets magiques un jet de protection identique à celui du personnage et, si certains de ces objets ont un bonus au combat, rajouter ce bonus à leur jet de protection (une **armure +2** aura un bonus de +2 à son JP, un **anneau de protection +1** aura +1, etc.).

MÊLÉE

La mêlée, ou combat au corps-à-corps, se produit quand l'ennemi se trouve dans un rayon de 1,5 m. Les armes utilisées peuvent être des armes à une main (comme la masse d'armes), à deux mains (comme la hache de bataille), ou tout objet autorisé par le MD pour frapper (une torche par exemple). Ces attaques sont modifiées par la Force, les ajustements magiques et par la position (attaques par derrière).

On ne peut attaquer avec une arme de mêlée qu'une fois par round. Les monstres, cependant, sont capables d'utiliser toutes leurs possibilités d'attaque en un round. Un lion des montagnes pourrait attaquer avec ses griffes et par morsure lors d'un même round alors qu'un guerrier n'attaquerait qu'une fois avec son épée.

• COMBAT DE GROUPE : Un personnage ou un monstre peuvent être attaqués par plus d'un adversaire. Le nombre exact dépend de la grandeur de la zone de combat et de la taille des monstres. EXEMPLE : pour un combat qui se déroule dans un corridor de 3 m, il est peu probable que plus de 2 ou 3 personnages combattent côte-à-côte.

• COMBAT SANS ARME : Un personnage qui s'engage dans un combat alors qu'il n'a pas d'arme (quelle qu'en soit la raison) infligera 1-2 points de dégâts (plus les éventuels ajustements dus à la force) en cas d'attaque réussie. Toutes les règles habituelles concernant le combat s'appliquent au combat sans arme.

• FIGURINES : Les figurines sont utiles durant le combat à la fois pour le MD et pour les joueurs afin qu'ils puissent mieux "visualiser" la scène. Le MD devra les schématiser ou représenter d'une façon quelconque les personnages si les figurines ne sont pas utilisées.

Autres formes d'attaques

• COMBAT À LA LANCE. La lance est un épieu spécialement long dont l'efficacité est optimale lorsqu'il est manié par un combattant chevauchant une monture. Si le terrain est dégagé et plat, il est alors possible de charger tout adversaire qui se trouve à une distance de 18 m ou plus. Si la créature chargée est touchée, les dégâts sont **doublés**. Dans toutes les autres circonstances, la lance est équivalente à un épieu.

• COMBAT TERRESTRE DE MASSE. Bien que les batailles à grande échelle ne soient pas traitées dans ces règles, il est possible de les résoudre en utilisant des règles pour figurines telles que ÉPÉES & SORTILÈGES.

• COMBAT NAVAL. Le combat naval entre de petites embarcations débute généralement par des tirs de projectiles et l'utilisation de magie. Puis quand les bateaux sont suffisamment proches, le navire ennemi est accroché à l'aide de grappins et abordé (vous trouverez plus de détails sur le combat naval page 156).

• COMBAT AÉRIEN. En combat aérien, c'est habituellement la créature qui se trouve à l'altitude la plus élevée qui a l'avantage. (Le MD devrait inscrire sur un papier l'altitude à laquelle se trouve chaque créature.) La vitesse et l'altitude sont en général les facteurs de comparaison les plus importants entre chaque adversaire. Durant un combat aérien, un personnage qui lance des sorts ou tire des projectiles a besoin d'être stable. Un sort de **vol**, un **tapis magique** ou tout autre moyen similaire offre la stabilité adéquate. Au contraire, une monture qui vole en battant des ailes n'est absolument **pas** stable !

Surprise. Certaines créatures volantes bénéficiant de l'effet de surprise peuvent opérer une attaque "en piqué" sur un adversaire situé en contrebas. Si cette attaque est réussie, les dégâts sont doublés.

Lancer de sorts. Un personnage ne peut lancer de sorts que s'il se trouve sur un support stable. La plupart des objets magiques en revanche ne nécessitent pas de support stable pour fonctionner.

Tirs de projectiles. Un personnage qui tire des projectiles depuis un support instable aura une pénalité de -4 au toucher. Hormis ceci, les règles habituelles du tir de projectiles s'appliquent.

Bombardement. Ce type d'attaque (généralement effectuée avec des pierres) doit être réalisé à une altitude de 90 m ou moins. Le nombre nécessaire "pour toucher" est de 16 ou plus. La quantité de pierres transportées dépend de la taille de la créature. Par exemple, une créature pouvant porter un cavalier de taille humaine peut à la place transporter suffisamment de pierres qui infligeront 2-12 (2d6) points de dégâts à toutes les créatures qu'elles touchent dans une surface de 3 m x 3 m.

Le MD est libre de rajouter aux règles données ci-dessus toutes celles qu'il lui semble nécessaire ; par exemple, des règles pour gérer l'ascension, les plongeons, les virages, les chutes, etc.

MORAL (option)

Toute créature engagée dans un combat peut tenter de fuir ou de se rendre. Les personnages ne sont jamais dans l'obligation d'agir ainsi, car ils réagissent en fonction de ce que veulent les joueurs. Les PNJ et les monstres peuvent cependant décider de s'enfuir ou se rendre. Pour gérer cette situation, on attribue un **score de moral** à chaque monstre. Un bon moral (score de moral élevé) indique le désir de se battre quelles que soient les chances. Le contraire indique une

tendance à la panique et le désir d'abandonner le combat.

• SCORE DE MORAL : Un score de moral (allant de 2 à 12) est donné avec chaque description de monstre. Plus le score est élevé, meilleur est le moral. 6-8 correspond à un score moyen. 2 indique que le monstre ne se battra pas tandis que 12 signifie que le monstre se battra jusqu'à la mort sans tester son moral. Pour toute créature avec un score entre 2 et 12, il est bon de tester son moral au cours d'un combat (comme expliqué ci-après).

• COMMENT VÉRIFIER LE MORAL : Durant un combat, il est souvent nécessaire de tester le moral des monstres pour savoir s'ils vont continuer à se battre ou non. Pour cela, lancez 2d6 : si le résultat est supérieur à leur score de moral, les monstres essaieront de battre en retraite ou de se replier en résistant (Voir **Déplacement défensif**, page 50), si le résultat est inférieur ou égal à leur score de moral, ils continueront à se battre.

• QUAND VÉRIFIER LE MORAL : D'une façon générale, on effectue un test de moral dans les cas critiques au beau milieu d'un combat. De préférence :

1. Après qu'un des camps a subi sa 1ère perte en vies humaines (monstres ou personnages)
2. Quand la moitié des monstres ont été mis hors de combat (tués, endormis par magie, etc.)

Les monstres qui réussissent *deux fois* leur test de moral combattront jusqu'à la mort.

• AJUSTEMENTS POUR LE MORAL : Le moral change au gré des situations à moins qu'il ne soit de 2 ou de 12. Les ajustements seront permanents ou temporaires, et le choix de leur attribution est laissé au MD. Un maximum de + 2 ou - 2 est conseillé. Par exemple, si des monstres perdent un combat, leur score de moral peut être temporairement modifié par -1. S'ils gagnent, ce même score peut être temporairement modifié par +1.

• MORAL DES SUIVANTS : Le score de moral d'un suivant ou d'un mercenaire est basé sur le score de Charisme (voir page 9) du joueur qui loue ses services. Les suivants doivent tester leur moral après chaque aventure. Si jamais le test est raté, ils ne repartiront pas en aventure avec leur employeur. Il n'est pas nécessaire pour eux de tester leur moral lors des combats à moins que le danger ne soit plus grand que prévu. Si un suivant reçoit une part égale du trésor en récompense de ses services au long de plusieurs aventures, son score de moral peut augmenter d'un point et ceci de façon permanente.

• REDDITION : Un personnage ou une créature peut offrir de se rendre à n'importe quel moment. Cependant, l'adversaire peut très bien refuser et même continuer à se battre, ce qui l'empêche d'écouter. Le MD dirigera les pourparlers de reddition qui peuvent avoir lieu entre les monstres et les personnages. Même les créatures inintelligentes agiront généralement de façon raisonnable et tenteront de s'enfuir d'une bataille où il n'y a plus rien à espérer. La reddition arrivera généralement si, après avoir échoué à son test de moral, le défenseur ne peut prendre la fuite dans de bonnes conditions de sécurité. Si une créature intelligente se rend, elle offrira en principe un trésor en paiement pour sa vie (trésor personnel ou emprunté à des amis).

5

ATTAQUES DES PERSONNAGES

Niveau et Classe du Personnage			Nombre requis sur 1d20 pour toucher la Classe d'Armure indiquée												
GUERRIERS*	**CLERCS****	**MAGICIENS**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**	**-3**
homme normal			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
1-3	1-4	1-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
4-6	5-8	6-10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
7-9	9-12	11-15	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10-12	13-16	16-20	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
13-15	17-20	21-25	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

* ainsi que les Elfes, Nains et Tinigens

** ainsi que les Voleurs

ATTAQUES DES MONSTRES

Dés de Vie des Monstres	Classe d'Armure du défenseur												
	9	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**	**-3**
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1+ jusqu'à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
2+ jusqu'à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3+ jusqu'à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
4+ jusqu'à 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5+ jusqu'à 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6+ jusqu'à 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7+ jusqu'à 9	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
9+ jusqu'à 11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
11+ jusqu'à 13	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13+ jusqu'à 15	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15+ jusqu'à 17	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
17+ jusqu'à 19	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19+ jusqu'à 21	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
21+ ou plus	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8

Une attaque en mêlée ou par tirs de projectiles n'atteint pas systématiquement sa cible. La possibilité qu'a une attaque de réussir est donnée par un chiffre entre 1 et 20 et est déterminée en comparant le niveau ou les dés de vie de l'attaquant à la classe d'armure (CA) de l'adversaire. On utilise deux tableaux de références différents selon que ce sont les personnages (PJ ou PNJ) qui attaquent ou les monstres. **Lancer 1d20 : si le nombre obtenu est supérieur ou égal au nombre inscrit dans le tableau, alors l'attaque est réussie**. À moins que des armes magiques ou en argent ne soient nécessaires pour causer des dégâts (et non disponibles), un résultat de **20** sur le dé sera **toujours une réussite**, et un résultat de 1 sera **toujours un échec**.

EXEMPLE DE COMBAT

Quatre personnages joueurs : *Morgane Ironwolf* (guerrière du 1[er] niveau), *Silverleaf* (elfe du 2[e] niveau), *Fredrik* (nain du 1[er] niveau) et *Sœur Rebecca* (clerc du 2[e] niveau) pénètrent dans une pièce par une porte secrète que Silverleaf a découverte et ouverte. La pièce semble vide. Tandis qu'ils sont occupés à la fouiller, une deuxième porte secrète (que Silverleaf n'avait pas remarquée) s'ouvre, et les deux premiers membres d'un groupe de douze hobgobelins entrent dans la pièce.

Le MD vérifie l'effet de surprise : le groupe fait un 2 et les hobgobelins font un 1, les deux côtés sont donc surpris.

Les deux groupes se regardent tout en remaniant leur ordre en de meilleures positions défensives. Silverleaf étant le seul membre du groupe à parler le Hobgobelin, les autres membres décident d'en faire leur porte-parole. Le joueur qui joue le rôle de Silverleaf devient donc le porte-parole du groupe et il prévient les autres qu'il pourrait bien avoir à se servir de son sort de **sommeil**.

Silverleaf s'avance les mains ouvertes en signe d'amitié et dit : "*Nous vous saluons, nobles habitants de ces cavernes profondes, pouvons-nous vous aider ?*" Et pour parer à toute éventualité, Silverleaf essaie mentalement de se souvenir des mots qu'il doit psalmodier pour jeter le sort de **sommeil**.

Le MD décide que le geste de Silverleaf et son discours en Hobgobelin méritent +1 lors de la vérification de la réaction des hobgobelins. Malheureusement, le MD obtient 4 (avec 2d6) qui, même ajusté à 5, donne une réaction négative. Les hobgobelins tirent leurs armes mais n'attaquent pas, au contraire, ils se mettent sur le côté pour laisser entrer 2 autres hobgobelins.



Le plus grand hobgobelin répond dans sa langue : "*Allez-vous-en, vous n'êtes pas autorisés à entrer dans cette pièce !*"

"*Ne vous inquiétez pas, Gary nous a envoyés*" répond Silverleaf

"*Hein ?*" répond le hobgobelin

Le MD lance à nouveau les dés pour obtenir une nouvelle réaction sans ajustements. Il fait un 3 et les hobgobelins attaquent.

Le MD obtient 2 au jet d"initiative des hobgobelins, Silverleaf fait 4 pour le groupe, c'est donc le groupe qui a l'initiative. Silverleaf a déjà averti les autres personnages qu'il va lancer un sort de sommeil si les hobgobelins attaquent, aussi les membres du groupe se mettent en position en prenant bien soin de rester en dehors de la zone d'effet du sort. Morgane a un arc court prêt à tirer, Fredrik prépare sa hache à lancer, et Sœur Rebecca sort sa masse d'armes et se protège de son bouclier.

Morgane et Fredrik choisissent leur cible et tirent. Les personnages de premier niveau doivent faire 13 ou plus pour toucher les hobgobelins de classe d'armure 6. Les deux attaques étant à courte portée, Morgane et Fredrik ajoutent chacun +1 à leurs lancers pour toucher. De plus, Morgane a un score de dextérité de 13, elle a donc +1 supplémentaire pour toucher. Ainsi Fredrik doit obtenir 12 ou plus pour toucher sa cible, Morgane 11 ou plus.

Morgane fait un 12 et Fredrik un 16. Ils touchent donc tous les deux leur cible respective. Les dés sont jetés pour déterminer les dégâts causés : 1d6 pour la flèche et 1d6 pour la hache. La flèche de Morgane fait 4 points de dégâts et le hobgobelin qu'elle touche (qui n'a que 4 points de vie) s'écroule. Le MD annonce que le hobgobelin n° 2 est mort. La hache de Fredrik fait 5 points de dégâts, mais le 1[er] hobgobelin a 7 points de vie. Les 5 points sont déduits de son total, il lui reste donc 2 points de vie.

Silverleaf jette son sort et découvre que 6 niveaux de monstres s'endorment. Étant donné que les hobgobelins ont 1+1 dé de vie, ils sont donc considérés pour ce sort comme ayant 1 dé de vie. Six hobgobelins s'endorment donc : les 3 qui ont chargé, les 2 entrés dans la pièce au cours de ce round, et 1 qui se tenait juste au delà de l'entrée.

5



Le MD décide de vérifier le moral des hobgobelins étant donné que la moitié d'entre eux sont hors de combat. Leur score normal de moral est de 9, provisoirement abaissé à 8 étant donné la situation. Le MD fait un 6, les hobgobelins continuent à se battre.

Ils obtiennent l'initiative pour le round suivant et deux autres hobgobelins entrent dans la pièce. Morgane a toujours son arc et peut donc encore tirer sur les monstres qui chargent. Ceux-ci doivent parcourir 6 m pour l'atteindre, et donc le groupe a le temps de sortir ses armes. Le MD prévient Silverleaf que s'il veut jeter un sort quelconque pendant ce round, les hobgobelins pourront l'attaquer avant qu'il en ait eu le temps. Silverleaf décide alors de prendre une arme. Morgane obtient un 4 (elle rate) et les hobgobelins choisissent d'attaquer Fredrik et elle.

Celui qui attaque Fredrik fait un 17, touchant sa classe d'armure 2 et lui inflige 8 points de dégâts. Fredrik qui n'avait que 6 points de vie est donc mort. Le monstre qui attaque Morgane doit faire un 15 pour toucher une classe d'armure 3 (comme elle avait son arc et donc les deux mains prises, son bouclier n'est pas compté dans la classe d'armure). Le MD fait un 15, et Morgane subit 4 points de dégâts, ce qui n'est pas suffisant pour la tuer. Comme elle a déjà attaqué durant ce round elle ne peut pas le faire de nouveau. Sœur Rebecca et Silverleaf attaquent ensemble et tuent un hobgobelin.

Pour le 3e round, le groupe a l'initiative. Tous décident d'attaquer le seul monstre encore dans la pièce. Rebecca et Silverleaf échouent tous les deux, mais Morgane réussit (avec son épée). Elle obtient 4 pour les dégâts, mais en raison de son score de force, elle a un bonus de +2 sur tout dégât occasionné, et obtient donc 6, tuant le hobgobelin qui n'avait que 5 points de vie.

Le MD décide de tester le moral des hobgobelins une fois de plus. Ils avaient commencé avec 9, ajusté précédemment à 8, et maintenant descendu à 7. Le MD obtient un 8, les 3 derniers hobgobelins lâchent leurs armes et s'écrient (en Hobgobelin bien sûr) : "*Nous nous rendons ! Nous vous dirons où trouver le trésor caché ici si vous ne nous tuez pas.*" Si les hobgobelins avaient réussi leur test de moral, ils n'auraient plus eu à le faire ensuite et se seraient battus jusqu'à la mort.

Silverleaf traduit pour le groupe ce que les hobgobelins viennent de dire. Les personnages acceptent la reddition puis ligotent les hobgobelins et prennent leurs armes. Ceux-ci leur révèlent non seulement où se trouve le trésor mais aussi comment éviter le piège de l'aiguille empoisonnée qui protège le coffre au trésor.

Avant de quitter la pièce, ils bâillonnent les hobgobelins pour être sûrs qu'ils ne donneront pas l'alerte. Morgane a un alignement neutre et trouve qu'il n'est pas raisonnable de laisser des ennemis vivants derrière soi, même s'ils sont provisoirement hors d'état de nuire. Silverleaf est aussi neutre mais il pense que les hobgobelins ont bien trop peur pour être une menace ultérieure. Si Morgane veut tuer les prisonniers, il ne l'en empêchera pas mais il ne l'aidera pas.

Sœur Rebecca, un clerc loyal, est horrifiée par la suggestion de Morgane. Elle explique à Morgane qu'un individu loyal tient parole, et elle a promis aux hobgobelins qu'ils auraient la vie sauve. Le dieu de Sœur Rebecca ne lui permettrait jamais de guérir quelqu'un qui tue des prisonniers impuissants…

Morgane reconnaît qu'il est mal et injuste de tuer des captifs et que ce n'est que la douleur que lui cause sa blessure qui l'a faite parler ainsi.

Sœur Rebecca jette le sort de **soins mineurs** sur Morgane. Ce sort lui procure 5 points de guérison, la ramenant ainsi à son total normal de 6 points de vie.

PARTIE 6 : MONSTRES

Toute créature qui n'est pas un personnage joueur est appelée un monstre. Les monstres peuvent être amicaux ou non, sauvages ou apprivoisés, des bêtes normales ou fantastiques. Le MD choisira parmi eux les amis et les adversaires des joueurs.

Afin de faciliter la recherche, les monstres sont classés par ordre alphabétique. Les monstres que vous trouverez ici appartiennent aux types les plus fréquemment rencontrés pour ce qui est de leur puissance et de leurs caractéristiques. Selon les besoins du jeu, le MD pourra rendre ces monstres plus forts ou plus faibles. Lorsque le MD ajustera la puissance des monstres, il devra veiller à modifier aussi les autres caractéristiques, telles que la Classe d'armure, les Déplacements, les Dégâts causés et les Jets de protection afin qu'ils s'équilibrent avec les dés de vie modifiés du monstre. Une fois qu'il est familiarisé avec ces monstres-là, le MD pourra en créer de nouveaux et pour cela il pourra s'inspirer de ses lectures de science-fiction ou d'aventures fantastiques.

Monstres spéciaux : Lorsque le nom d'un monstre est suivi d'un **astérisque** (*), cela signifie qu'on ne peut le combattre qu'avec la magie ou bien en utilisant une arme soit en argent, soit magique ou soit spéciale. Il est conseillé d'utiliser ces monstres avec précaution.

Infravision : Tous les monstres non-humains sont dotés d'infravision (vision détectant la chaleur), ce qui leur permet de voir jusqu'à 18 m dans l'obscurité (voir éventuellement les indications données). Le feu ou les fortes sources de chaleur ont tendance à perturber cette faculté.

La Classe d'armure (CA) de chaque monstre est donnée par un chiffre, comme pour la CA des personnages. Ce chiffre tient compte de l'armure portée par le PNJ ou de la résistance de la peau du monstre ainsi que de sa rapidité et de son agilité.

Les **Dés de vie** indiquent le nombre de dés à huit faces (d8) à lancer pour déterminer les points de vie d'un monstre, ainsi que tout ajustement à ces points de vie (en + ou en -).

> **Exemple :** Pour déterminer les points de vie d'un monstre ayant 3 + 1 dés de vie, lancez 3d8 et ajoutez 1 au total.

Le MD devra toujours utiliser un dé à huit faces pour déterminer les points de vie d'un monstre.

Les dés de vie indiquent aussi le niveau du monstre et le niveau du donjon dans lequel il se trouve généralement. En principe, le niveau d'un monstre est égal à son nombre de dés de vie, sans tenir compte des + ou des -.

> **Exemple :** Un monstre avec 3 + 1 dés de vie est un monstre du 3ᵉ niveau, et se trouve donc généralement au 3ᵉ niveau d'un donjon. Si un monstre possède plusieurs pouvoirs spéciaux, le MD pourra le considérer comme étant d'un niveau supérieur à celui de ses dés de vie.

Connaître le niveau d'un monstre n'est qu'une information approximative car, quel que soit son niveau, un monstre peut être rencontré n'importe où dans un donjon. Cependant, on applique comme règle générale de limiter les monstres à 2 niveaux de donjon au-dessous ou au-dessus de leurs dés de vie. Lorsque les monstres sont rencontrés dans un niveau de donjon inférieur à leur niveau, ils seront moins nombreux que la normale. Inversement, lorsque les monstres sont rencontrés dans un niveau de donjon supérieur à leur niveau, ils seront plus nombreux que la normale.

> **Exemple :** Un monstre du 4ᵉ niveau peut être rencontré dans des donjons de 2ᵉ à 6ᵉ niveau, mais probablement pas au 1ᵉʳ ni au 7ᵉ niveau, ou bien alors un seul à la fois (au 1ᵉʳ niveau) ou en grand nombre (au 7ᵉ niveau ou au-delà).

Les dés de vie déterminent également les chances de réussite des attaques d'un monstre et le nombre de points d'expérience qu'il rapportera à un personnage qui l'a vaincu. Les tableaux **Attaques des monstres** et **Points d'expérience pour les monstres** sont basés sur les dés de vie des monstres.

Pour chaque description de monstre, si le nombre de dés de vie est suivi d'un *astérisque* (*), cela signifie que la prime pour *capacités spéciales* doit être ajoutée lorsque le MD donne les points d'expérience. S'il y a *deux astérisques*, alors cette prime sera doublée lorsque le MD donnera les points d'expérience.

Déplacement indique de combien de mètres un monstre peut se déplacer en un *tour*. Le nombre indiqué entre parenthèses est le nombre de mètres qu'il peut parcourir en un *round* de combat. 18 m se lit 18 mètres. Certains monstres auront deux vitesses de déplacement : la première est celle lorsque le monstre marche, la seconde correspond à un type spécial de déplacement (en nageant, en creusant, en volant, en se déplaçant sur une toile, etc.).

Attaques indique le nombre et le type d'attaques que le monstre peut faire dans un round. Les créatures humanoïdes utilisent généralement des armes tandis que les autres monstres ont des formes d'attaques plus naturelles, comme des griffes, des morsures, des cornes, des pinces, etc. Quelques explications sur les attaques spéciales suivent le paragraphe sur les dégâts.

Dégâts indique le nombre de points de dégâts occasionnés par une attaque réussie de la part du monstre. Lorsque le monstre fait plusieurs attaques dans un round, les attaques et les dégâts sont donnés dans le même ordre.

> **Exemple :** "Attaques : 2 griffes/1 morsure ; Dégâts : 1-4/1-4/2-12" signifie que le monstre attaque avec ses deux pattes avant qui font chacune 1-4 (1d4) points de dégâts et la morsure qui fait 2-12 (2d6) points de dégâts.

À la suite des dégâts peuvent être indiquées des attaques spéciales, telles que poison, pétrification, paralysie, absorption d'énergie, etc. Les explications de ces attaques spéciales sont données ci-après :

❖ **Absorption d'énergie** : Une attaque réussie lancée par certains monstres morts-vivants aura pour effet d'absorber l'énergie de la victime. Contrairement à d'autres attaques spéciales, il n'y a aucun jet de protection possible contre cette perte d'énergie. Chaque perte d'énergie détruit un niveau d'expérience pour un personnage, ou un dé de vie pour un monstre. La créature victime d'une telle attaque perd les pouvoirs que lui conférait son niveau précédent (niveau d'attaque, jets de protection, sorts, etc.), et cela sans espoir de guérison.

❖ **Acide** : C'est une attaque spéciale utilisée par les vases grises et les gelées ocres. Un jet "pour toucher" réussi contre la classe d'armure d'un personnage signifie que l'acide a atteint la peau. L'acide infligera des dégâts automatiquement (plus de jet "pour toucher" nécessaire) tant que le personnage restera en contact avec la

créature et jusqu'à ce que l'acide soit nettoyé (avec de l'eau ou du vin). Les attaques à l'acide détruiront les armures en un nombre de rounds donné, laissant ensuite le personnage avec une classe d'armure de 9. Le souffle d'acide d'un dragon noir est différent et inflige des dégâts seulement pendant le round du souffle, ensuite il est neutralisé. Les dégâts qu'il inflige sont divisés par 2 si la victime réussit son jet de protection contre les Souffles, et l'armure de cette dernière ne sera détruite que si elle meurt.

❖ **Attaque en piqué** : C'est une attaque plongeante effectuée par certains monstres volants. Si celui-ci bénéficie de l'effet de surprise, alors les dégâts sont doublés. Une attaque en piqué ne peut pas être effectuée sur un adversaire protégé par le couvert d'une forêt dense ou d'une jungle. Un résultat de 18 ou plus au jet "pour toucher" signifie que la créature a agrippée sa victime et essaye de l'emmener avec elle dans les airs. Si la victime est trop lourde, le monstre la relâche et l'attaque ensuite normalement le round suivant.

❖ **Cécité** : Elle peut être causée par certains poisons, certains sorts, par l'obscurité (pour les créatures n'ayant pas le don d'infravision), ou en combattant contre des adversaires invisibles. Certains monstres, comme les chauves-souris géantes dont l'ouïe est de première utilité, seront considérés aveugles s'ils ne peuvent entendre. Les individus aveugles se déplaceront deux fois moins vite. Ils ne sont normalement pas autorisés à combattre mais selon les circonstances le MD pourra les y autoriser, avec une pénalité de -4 pour toucher et un bonus de +4 pour être touchés par l'adversaire.

❖ **Charge** : Une charge se produit lorsqu'une créature fonce dans un combat en mêlée. Dès lors que les adversaires sont au contact, plus aucune charge ne peut être effectuée ; de même, il n'est pas possible de charger dans une forêt, en montagne, dans la jungle, dans des marais ni dans des terrains accidentés, bref partout où courir est difficile. La créature qui charge doit pouvoir courir sur une distance minimale de 18 m. Si elle possède de grandes cornes ou défenses, alors les dégâts sont doublés en cas d'attaque par charge réussie. Toucher une créature qui charge avec un épieu ou une arme d'hast fichée dans le sol lui infligera doubles dégâts.

❖ **Charme** : Un personnage qui rate son jet de protection contre les Sorts sera incapable de prendre une décision s'il est affecté par l'effet d'un charme (d'une harpie par exemple). Le personnage charmé sera incapable d'attaquer ou de menacer le monstre auteur du charme et obéira aux ordres que celui-ci lui donnera s'il les comprend (c'est à dire si le monstre parle le Commun ou si le personnage peut comprendre la langue du monstre). Mais même si le personnage charmé ne comprend pas le monstre, il fera toujours tout son possible pour le protéger. Les personnages charmés sont trop troublés pour utiliser un sort ou un objet magique. La mort du monstre auteur du charme viendra rompre l'enchantement. (Un charme peut être aussi dissipé par magie).

❖ **Dégâts continus** : Certains types d'attaques (constriction, drainage de sang, engloutissement, etc.) continuent d'infliger automatiquement des dégâts chaque round après la première attaque réussie. Tuer le monstre est généralement le seul moyen de stopper ça.

❖ **Engloutissement** : Il s'agit d'une attaque où l'adversaire est entièrement avalé. Cette attaque réussit toujours sur un résultat de 20 au jet "pour toucher". Ce chiffre peut être modifié dans le cas des créatures de grande taille. Une créature avalée subira chaque round le nombre de dégâts indiqué jusqu'à ce qu'elle finisse par mourir. Si la victime avalée possède une arme tranchante, elle peut attaquer la créature de l'intérieur, mais avec une pénalité de -4 sur ses jets "pour toucher". Être avalé peut avoir aussi d'autres effets (paralysie, perte de conscience, etc.). La victime sera complètement digérée et non récupérable au bout de 6 tours de jeu après sa mort.

❖ **Paralysie** : Elle est moins dangereuse que le poison. Quand un personnage est touché par une attaque paralysante et qu'il rate son jet de protection contre la Paralysie, il se trouve comme "figé" et dans l'incapacité de faire quoi que ce soit, mais il est toujours en vie. Tant que cela dure, il est parfaitement conscient de ce qui se passe alentour mais reste incapable d'effectuer tout mouvement (parler, lancer un sort, etc.). À moins d'indications contraires, la paralysie durera 2-8 (2d4) tours. Lancé par un clerc, le sort de **soins mineurs** fera disparaître la paralysie mais dans ce cas-là ne pourra pas en plus guérir une blessure. Toute attaque lancée contre une créature paralysée touchera automatiquement, seul un lancer pour les dégâts sera nécessaire. La paralysie en elle-même n'a aucun effet permanent.

❖ **Pétrification** : Cette attaque transforme la chair d'une créature vivante en pierre ainsi que tous les vêtements et l'équipement qu'elle porte. Un jet de protection contre la Pétrification réussi en annule les effets.

❖ **Piétinement** : Ce type d'attaque est effectué par un monstre qui utilisera sa taille et son poids pour tenter d'écraser un adversaire. Les créatures possédant une attaque par piétinement ont chaque round 75% de chances d'y recourir et 25% de chances d'utiliser un autre type d'attaque. Les attaques par piétinement contre des créatures de taille humaine ou plus petites rajoutent +4 au jet "pour toucher" du monstre. Le MD peut décider que les troupeaux comprenant 20 ou plus animaux normaux, tels que par exemple des chevaux, peuvent paniquer et piétiner tout ce qui est sur leur passage, infligeant alors 1-20 points de dégâts.

❖ **Poison** : C'est la "bête noire" de tous les personnages. Si un personnage est touché par une attaque empoisonnée et qu'il rate son jet de protection contre le Poison, alors il meurt (il est possible de guérir magiquement une créature empoisonnée).

No. Rencontré ou Nombre Rencontré indique le nombre de monstres apparaissant lors d'une rencontre. Le MD est bien sûr libre de modifier ce nombre en fonction de la puissance du groupe des personnages.

Le premier nombre est celui des monstres rencontrés dans un niveau de donjon correspondant à leur niveau. Ces monstres peuvent bien sûr être rencontrés dans un niveau supérieur ou inférieur au leur. Au cas où ils seraient rencontrés dans un niveau inférieur à leur niveau normal, il devrait y avoir moins de monstres, et dans le cas d'un niveau supérieur, il devrait y en avoir plus.

Exemple : Si un monstre a 3 + 1 dés de vie et que le No. Rencontré est 1-6, cela signifie que 1d6 de ces monstres peuvent normalement être rencontrés au 3e niveau d'un donjon. Au cas où ce monstre serait rencontré à un niveau supérieur à son niveau normal, la rencontre inclurait *plus* de monstres (au 5e

6

niveau d'un donjon, on pourrait en rencontrer 2-12 ou 2-16). Mais au cas où il serait rencontré à un niveau inférieur à son niveau normal, la rencontre inclurait *moins* de monstres (au 1er niveau du donjon, leur nombre rencontré ne serait que de 1-2 ou 1-3). Le nombre exact est laissé à la discrétion du MD.

Le nombre donné entre parenthèses est le nombre de ces monstres que l'on pourrait croiser dans les contrées sauvages (ou dans leur repaire s'ils sont rencontrés dans un donjon). Le nombre de monstres au sein de leur repaire dans les contrées sauvages sera généralement 5 fois celui en donjon.

Si un 0 figure à côté de la mention No. Rencontré, cela signifie que le monstre ne se trouvera en principe pas dans un donjon (ou pas dans les contrées sauvages si le 0 se trouve entre parenthèses) à moins que le MD ne le place spécialement là.

JP comme indique la classe de personnage et le niveau auquel le monstre se réfère en cas de sauvegarde, équivalent à celui d'un personnage joueur du même niveau. Les monstres non-intelligents effectuent leurs jets de protection à la moitié de leur niveau en *arrondissant au nombre supérieur.*

Exemple : Un monstre de type animal avec 3 dés de vie effectuera ses jets de protection comme un personnage de niveau 1½, que l'on arrondira à 2.

Les monstres intelligents effectuent généralement leurs jets de protection en conservant leur niveau. La plupart des monstres se sauvegardent comme les Guerriers. Certains monstres enchantés, de nature magique ou ayant des compétences spéciales, auront leurs jets de protection ajustés comme indiqué dans leur description.

Moral indique le score conseillé de moral de chacun des monstres (option, voir page 54) et est utilisé pour déterminer leurs réactions durant un combat. Le MD peut apporter des modifications à ce score selon les circonstances. Pour tester le moral, il lance 2d6 et si le nombre obtenu est plus grand que le score de moral, alors le monstre tentera de fuir ou de se rendre.

Type de trésor donne la lettre correspondant au type de trésor que peut posséder un monstre en se référant au tableau **Types de Trésors** page 113. Tous les monstres n'ont pas forcément un trésor ! Les monstres inintelligents en ont *rarement*, bien que certains collectionnent les objets brillants et que certaines créatures carnivores puissent être en possession d'un trésor pour avoir tué récemment quelqu'un qui en portait un. On trouve généralement un trésor dans l'antre des monstres, et donc les monstres errants sont moins susceptibles d'en posséder un que ceux ayant leur repaire dans le donjon.

Alignement indique si le monstre est Loyal, Neutre, ou Chaotique. Les monstres non-intelligents sont généralement Neutres. Le MD doit faire attention à jouer correctement l'alignement de chaque monstre. Seuls les monstres intelligents peuvent parler la langue de leur alignement.

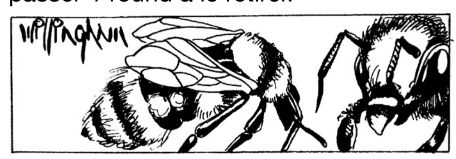
LISTE DES MONSTRES : De l'abeille géante au zombie

6

Abeille géante (Abeille tueuse)

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 dard
Dégât(s) :	1-3 + spécial
No. Rencontré :	1-6 (5-30)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	9
Type de Trésor :	Voir ci-dessous
Alignement :	Neutre

Les abeilles tueuses sont des abeilles géantes de 30 cm de long au tempérament agressif. Elles attaquent presque toujours à vue et attaqueront automatiquement toute créature se trouvant à 9 m de leur ruche souterraine. Une abeille qui réussit une attaque avec son dard meurt et la créature piquée doit réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir à son tour. Le dard continuera à s'enfoncer dans la victime faisant automatiquement 1 point de dégât par round à moins de passer 1 round à le retirer.



La ruche renferme un type de miel spécial. Si on en mange, il fait l'effet d'une demi **potion de guérison**, soignant 1-4 (1d4) points de dégâts (ce qui nécessite l'usage de tout le miel contenu dans la ruche - environ ½ litre). Il y aura toujours au moins 10 abeilles tueuses et leur reine près de la ruche ou à l'intérieur. Quatre au moins de ces abeilles ont chacune 1 dé de vie. La reine a 2 dés de vie et peut piquer plusieurs fois sans mourir pour autant.

Acolyte

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 masse d'armes
Dégât(s) :	1-6
No. Rencontré :	1-8 (1-20)
JP Comme :	Clerc : 1
Moral :	7
Type de Trésor :	U
Alignement :	Au choix

Les acolytes sont un groupe de clercs PNJ qui vont ou qui s'en reviennent d'un pèlerinage vers un sanctuaire sacré (ou tout simplement en quête d'une aventure). Tous les clercs du groupe auront le même alignement, mais ils auront tous autant de chances d'être Loyaux ou Neutres ou Chaotiques. Ils ne connaissent aucun sort. Un groupe de 4 ou plus sera dirigé par un clerc du 2e, 3e, 4e ou 5e niveau (lancer 1d10 : 1-4 = clerc du 2e niveau, 5-7 = clerc du 3e niveau, 8-9 = clerc du 4e niveau, 10 = clerc du 5e niveau). Le MD peut choisir n'importe quels sorts cléricaux pour le leader, ou ils peuvent être tirés au sort.

Allosaure

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	13
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	4-24
No. Rencontré :	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 7
Moral :	9
Type de Trésor :	V
Alignement :	Neutre

L'allosaure est un énorme dinosaure carnivore qui se déplace en courant sur ses pattes postérieures. Il mesure à peu près 4,50 mètres de haut et pèse plusieurs tonnes. L'allosaure attaque avec ses mâchoires dotées de dents de la taille

d'une dague. On trouve souvent l'allosaure dans les plaines ou des collines peu élevées des régions du type "monde perdu".

Amibe géante

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	10-15
Déplacement :	9 m (3 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	2-12
No. Rencontré :	1 (0)
JP Comme :	Guerrier : 7
Moral :	10
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

L'amibe géante est une créature unicellulaire mesurant 9 m de diamètre. En dehors de son noyau de 30 cm de large qui est gris, le reste de l'animal est translucide. Si le noyau est dissimulé, l'amibe sera pratiquement invisible et pourra attaquer par surprise. Elle attaque en enveloppant ses victimes, puis en sécrétant un acide afin de les digérer.

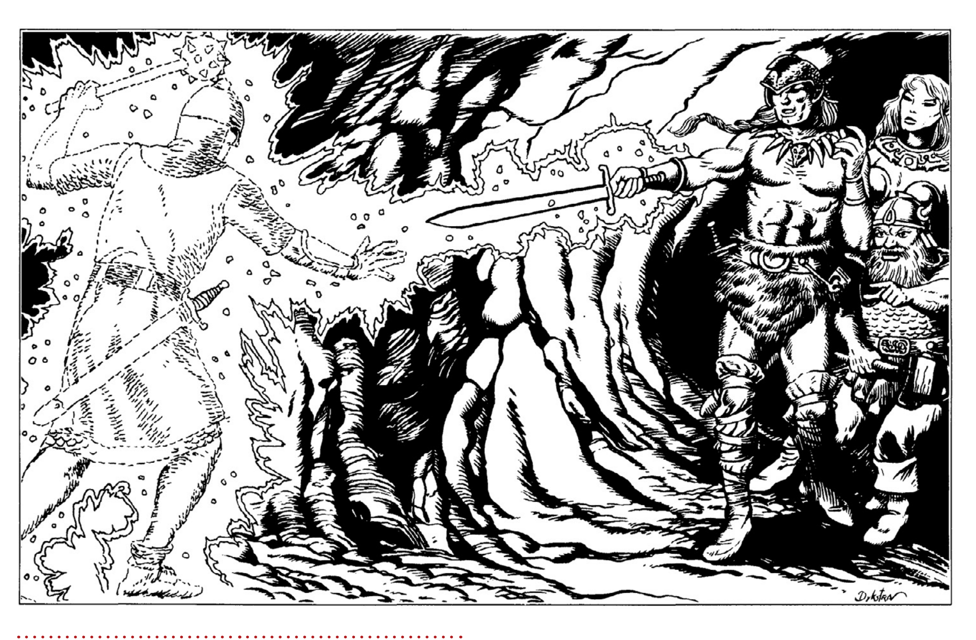
Animaux, normaux et géants : voir **Animaux préhistoriques, Antilope** (Troupeau d'animaux)**, Babouin des rochers, Belette, Chameau, Chauve-souris, Cheval, Éléphant, Faucon, Félin, Furet, Loup, Musaraigne, Ours, Rat, Rhinocéros, Sanglier et Singe.**

Animaux préhistoriques : voir **Allosaure Ankylosaure, Dimétrodon, Diplodocus, Grangeri, Mastodonte, Mégacéros, Mégathérium, Phorusrhacos, Plésiosaure, Ptérosaure, Stégosaure, Titanothère, Trachodon, Tricératops et Tyrannosaure.**

Ankylosaure

Classe d'armure :	0
Dé(s) de Vie :	7
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 queue
Dégât(s) :	2-12
No. Rencontré :	0 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	6
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Le corps de l'ankylosaure est recouvert d'une armure d'os et se termine avec une queue ressemblant à une massue. Ce dinosaure se déplace sur ses quatre pattes et se nourrit de plantes. Il mesure 4,50 mètres de long, 1,20 mètre de haut et pèse 4 à 5 tonnes. On trouve l'ankylosaure dans les jungles et dans les collines des régions du type "monde perdu"



Antilope (Troupeau d'animaux)

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	(Variable 1-4)
Déplacement :	72 m (24 m)
Attaque(s) :	1 coup de tête
Dégât(s) :	1-4 ou 1-6 ou 1-8
No. Rencontré :	0 (3-30)
JP Comme :	Guerrier : 1 ou 2
Moral :	5
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Cette catégorie inclut la plupart des créatures sauvages et herbivores, comme les cerfs, les buffles, les élans, les wapitis, les chèvres et les rennes. On en croisera toujours au moins une espèce, et ceci quel que soit le climat. Le nombre de dés de vie de la créature et les dégâts qu'elle inflige dépendent de sa taille. Les cerfs, antilopes et chèvres ont généralement 1 ou 2 DV ; les rennes et les buffles en ont 3, tandis que les élans et les wapitis en ont 4. Seuls les mâles attaquent à coup de tête. Si plus de 2 créatures sont rencontrées, il y aura 1 mâle pour 4 individus, le reste étant des femelles et des petits. Les petits auront la moitié des points de vie normaux alors que les mâles auront 1-4 points de vie en plus. Les femelles et les petits s'enfuiront au moindre danger pendant que les mâles les protégeront.

Apparition*

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	4**
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol :	72 m (24 m)
Attaque(s) :	1 toucher + spécial
Dégât(s) :	1-6 + perte d'énergie
No. Rencontré :	1-4 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	12
Type de Trésor :	E
Alignement :	Chaotique

Une apparition est un monstre **mort-vivant** qui absorbe l'énergie vitale de ses victimes. Son corps immatériel, dont l'apparence est celle d'une personne pâle d'allure humaine et presque transparente, semble fait d'une brume épaisse. Les apparitions hantent les endroits déserts ou les lieux d'habitations de créatures qu'elles ont tué ou fait fuir. Elle est immunisée aux sorts de **sommeil**, **charme** et **paralysie**. Une apparition ne peut être touchée que par des armes magiques ou en argent, mais ces dernières ne lui infligeront que la moitié des dégâts.

Quand une apparition réussit à toucher en mêlée, elle inflige 1-6 points de dégâts et absorbe un niveau d'énergie (**absorption d'énergie**, voir page 58). Cela signifie que la créature touchée perd 1 dés de vie (niveau d'expérience). Les points d'expérience seront ramenés au minimum requis pour le nouveau niveau qui résulte de cette perte et le dé de vie ainsi que les capacités associés au niveau drainé seront perdus.

> **Exemple :** Un clerc du 6e niveau touché par une apparition se retrouverait au 5e niveau avec 12.000 points d'expérience et perdrait ses sorts de 3e et 4e niveau ainsi que 1d6 points de vie (ou son dernier tirage de dés de vie).

Les personnages tués par une apparition deviendront eux-mêmes des apparitions au bout d'un jour et seront sous le contrôle de celle qui les a tués.

6

Araignée géante

	Araignée crabe	*Veuve noire*	*Tarentelle*
Classe d'armure :	7	6	5
Dé(s) de Vie :	2*	3*	4*
Déplacement :	36 m (12 m)	18 m (6 m)	36 m (12 m)
Sur toile :	Pas de toile	36 m (12 m)	Pas de toile
Attaque(s) :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégât(s) :	1-8 + poison	2-12 + poison	1-8 + poison
No. Rencontré :	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2	Guerrier : 2
Moral :	7	8	8
Type de Trésor :	U	U	U
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

Araignée crabe : Les araignées crabes sont des araignées géantes mesurant 1,50 m de long. Elles sont carnivores et attaquent leurs victimes en adhérant à une paroi (mur ou plafond) et en se laissant tomber sur elles. Elles ont des pouvoirs semblables à ceux du caméléon et peuvent changer de couleur en fonction de l'environnement dans lequel elles se trouvent, attaquant par surprise sur 1-4 (avec 1d6). Après la 1ère attaque, l'araignée crabe peut être attaquée normalement. Toute victime de morsure devra réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir en 1d4 tours. Cependant, le poison est faible et la victime peut ajouter +2 à son jet de protection.

Veuve noire : Les araignées veuves noires mesurent 1,80 m de long, sont de couleur noire et portent une marque rouge en forme de sablier sur l'abdomen. Elles ont tendance à ne pas s'éloigner de leurs repaires de toiles. Elles sont carnivores et sont connues pour avoir attaqué des humains. Leurs toiles doivent être considérées comme le sort de magicien **toile d'araignée** pour ce qui est des chances de s'en sortir une fois pris dedans. Les toiles peuvent également être brûlées. Toute victime d'une morsure d'araignée veuve noire doit réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir en 1 tour.

Tarentelle : La tarentelle est une énorme araignée velue et magique ressemblant à une tarentule de 2,10 m de long. Sa morsure ne tue pas, mais par contre la victime (si elle rate son jet de protection contre le Poison) sera saisie de spasmes douloureux qui la feront paraitre danser frénétiquement. Cette danse a un effet magique sur les spectateurs qui peuvent à leur tour être pris des mêmes convulsions s'ils ratent leur jet de protection contre les Sorts. Les victimes en train de danser ont une pénalité de -4 sur leur lancer "pour toucher", et leurs adversaires ont un bonus de +4 pour les toucher. Les effets d'une morsure durent pendant 2-12 tours. Toutefois, les danseurs s'écrouleront de fatigue au bout de 5 tours et seront alors totalement sans défense contre des attaques. Les spectateurs ensorcelés danseront aussi longtemps que la victime. (Il existe des moyens magiques de guérir le poison et le sort **dissipation de la Magie** arrêtera la danse).

Aranéa

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	3**
Déplacement :	18 m (6 m)
Sur toile :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	1-6 + poison
No. Rencontré :	1-3 (1-6)
JP Comme :	Magicien : 3
Moral :	9
Type de Trésor :	D
Alignement :	Chaotique

Les aranéas sont des araignées géantes douées d'intelligence. Elles ont la taille d'un petit poney et sont de couleur brun-vert. On différencie l'aranéa des autres araignées par la bosse informe qui apparaît sur son dos. Celle-ci contient son volumineux cerveau. Les aranéas fabriquent des toiles d'araignée et leur morsure est venimeuse.

Leurs membres antérieurs se divisent en doigts flexibles. Elles s'en servent pour attraper des proies et pour manipuler des outils simples. De plus, les aranéas peuvent lancer des sorts comme un magicien de 3e niveau (deux sorts du 1er niveau et un du 2e niveau). Elles passent le plus clair de leur temps à faire de la recherche sur de nouveaux sorts.

Elles vivent au cœur de forêts denses ou de jungles, dans les toiles qu'elles tissent en forme de maisons en haut des arbres. La partie qui correspond à la toiture se compose d'un amalgame d'écorce, de branches et de feuilles maintenues par des fils de toile. C'est dans cette toiture que les aranéas gardent des outils rudimentaires, leurs recherches magiques et une sorte de mobilier fait lui aussi d'écorces, de branches, de lianes et de toile.

Les aranéas sont les ennemies héréditaires des phanatons et elles les attaqueront à vue. Elles s'entendent bien avec les gobelours et les engagent souvent pour garder les environs de leurs demeures.

Arbre-tueur

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	6
Déplacement :	0
Attaque(s) :	4 branches/ 1 morsure
Dégât(s) :	0 chacune/3-18
No. Rencontré :	0 (2-12)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les arbres-tueurs ressemblent à de grands arbres et peuvent être de n'importe quel type. L'arbre-tueur est à la fois végétal et animal. Il a besoin de soleil et de viande pour survivre. Certaines branches de l'arbre-tueur sont en fait des tentacules qu'il peut projeter jusqu'à 6 mètres pour agripper ses victimes puis les attirer ensuite vers sa gueule ressemblant à une banale cavité du tronc. Chaque tentacule possède 1 DV et peut être sectionné si une attaque lui inflige 5 points de dégâts ou plus. Une attaque ne peut couper qu'un seul tentacule à la fois. Si la victime n'arrive pas à se dégager d'un tentacule, elle sera emportée à la gueule de l'arbre le round suivant sa capture et perdra alors automatiquement 3-18 points de vie chaque round qui suit.

Babouin des rochers

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 gourdin / 1 morsure
Dégât(s) :	1-6/1-3
No. Rencontré :	2-12 (5-30)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de Trésor :	U
Alignement :	Neutre

Les babouins des rochers sont plus grands et plus intelligents que les babouins ordinaires. Ils sont omnivores, bien que préférant la viande. Ils ne fabriquent aucun outil ni aucune arme mais ramassent simplement des os ou des branches dont ils se servent comme de gourdins. Ils vivent en bandes, chacune dirigée par un mâle dominant. Ils sont féroces et ont un tempérament agressif. On ne peut pas vraiment dire qu'ils parlent une langue, ils émettent simplement des sons pour exprimer leurs besoins élémentaires.

6

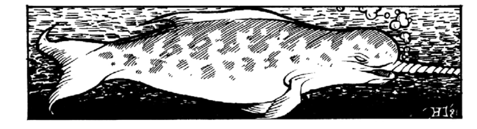
Baleine

	Épaulard	*Narval*	*Cachalot*
Classe d'armure :	6	7	6
Dé(s) de Vie :	6	12	36
Déplacement :			
(en nageant) :	72 m (24 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure	1 corne / 1 morsure	1 morsure
Dégât(s) :	1-20	2-12/1-8	3-60
No. Rencontré :	0 (1-6)	0 (1-4)	0 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 12	Guerrier : 15
Moral :	10	8	7
Type de Trésor :	V	Voir ci-dessous	V
Alignement :	Neutre	Loyal	Neutre

Épaulard : Ces baleines mesurent 7,5 m de long et on les croise principalement dans les eaux froides. Elles se nourrissent en chassant d'autres créatures marines (et même d'autres baleines). Les créatures de la taille d'un tinigens ou plus petites seront avalées entièrement si l'épaulard fait un 20 sur son jet "pour toucher". Les créatures ainsi avalées subiront 1-6 points de dégâts par round et se noieront au bout de 10 rounds si elles ne sont pas libérées avant.

Narval : Le narval mesure 4,5 m de long, a une couleur allant du gris au blanc et possède sur sa tête une corne torsadée (comme celle d'une licorne) longue de 2,4 m. C'est une créature magique et intelligente, très indépendante et discrète. La rumeur dit que leur corne vibre en présence du Mal. Cette corne en ivoire vaut entre 1.000 et 6.000 po (1d6 x 1.000). Les narvals évoluent dans les eaux arctiques.

Cachalot : Cette énorme baleine peut mesurer jusqu'à 18 m de long. Les créatures les plus effrayantes des profondeurs (tel le calmar géant) font parties de ses proies. Les créatures de taille humaine ou plus petites seront avalées si le résultat au dé est supérieur de 4 ou plus à celui nécessaire pour toucher, subissant alors 3-18 points de dégâts par round. Les cachalots attaquent parfois (10% de risques) les bateaux, cherchant à défoncer leur coque. S'il réussit son attaque, alors le navire subit 6-36 points de dégâts structurels.



Bandit

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou arme
No. Rencontré :	1-8 (3-30)
JP Comme :	Voleur : 1
Moral :	8
Type de Trésor :	U (A)
Alignement :	Chaotique ou Neutre

Les bandits sont des voleurs PNJ qui se sont regroupés en bande afin de commettre leurs larcins. Ils se feront passer pour des humains normaux afin de surprendre leurs victimes. Le type de trésor (A) ne se trouve que lorsque les bandits sont rencontrés dans leur repaire au sein des contrées sauvages. Ils peuvent avoir un leader (chef) PNJ de n'importe quelle classe : guerrier, magicien, voleur, ou clerc, et qui sera d'un niveau d'expérience supérieur au leur.

Banshee*

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	5*
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	Gémissement
Dégât(s) :	1-4/round
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de Trésor :	C
Alignement :	Neutre

Les banshees sont des créatures pâles ressemblant à des fantômes. Leur apparence est plus ou moins celle d'un humanoïde, quoique plus grandes et plus minces que la plupart des humains. Elles ont les yeux rouges et luisants et une grande bouche sombre. Ce sont des créatures surnaturelles qui hantent certaines familles, les avertissant du décès prochain d'un des leurs. Elles peuvent aussi pleurer une personne après sa mort, ce qui explique qu'on les trouve gardant des tombes ou des catacombes. Elles ne peuvent être blessées que par la magie ou des armes magiques. Elles sont insensibles aux sorts de **sommeil, charme** et **paralysie**. Ce ne sont pas des morts-vivants et par conséquent les clercs ne peuvent pas les faire fuir. Quand elles sont dérangées, elles attaquent en poussant un gémissement spécial. Toute personne se trouvant à 9 m ou moins de la banshee en train de gémir subira automatiquement 1-4 points de dégâts par round. Ce son ne passe pas à travers les portes fermées et les murs. Une banshee attaquera toute créature vivante qu'elle voit et continuera de gémir tant qu'elle n'aura pas été tuée ou que les intrus n'auront pas été chassés.



Baric

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	5
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-4/1-4/1-10
No. Rencontré :	1-8 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	8
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

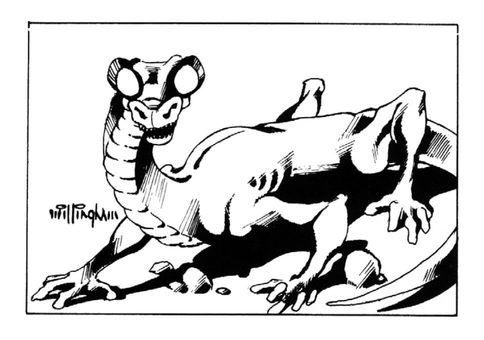
Cette créature ressemblant à un rat possède 6 pattes, une fourrure noire et des yeux qui se mettent à luire d'un blanc éclatant juste avant qu'il n'attaque. Au lieu d'avoir une tête normale de rat, le baric a un bec de canard. Ce bec est garni de plusieurs rangées de petites dents effilées comme des rasoirs. Ce charognard coriace est capable de vaincre une petite meute de chiens sauvages à lui tout seul et est considéré comme un excellent chasseur.

Les barics ne forment pas de cellules familiales, mais on peut les voir courir sauvagement en bandes dans des forêts où les humains et demi-humains ne mettent jamais les pieds. Le baric le plus fort est le chef de la meute, et leur organisation sociale ressemble à celle des loups sauvages.

Les barics sont parfois utilisés pour chasser ou poursuivre les prisonniers ou esclaves évadés. Cependant, en raison de leur nature imprévisible, dresser

et utiliser un baric est très dangereux. Beaucoup se sont retournés contre leurs dresseurs et les ont tués avant que quiconque n'ait pu leur venir en aide.

Les barics mesurent environ 1 mètre de long et pèsent entre 20 et 25 kilos. Certains mâles peuvent même atteindre une longueur de 2 mètres et peser près de 75 kilos. Les femelles donnent généralement naissance à des portées de 2 à 5 petits, ceci deux ou trois fois par an. 20 % de ces petits n'atteignent pas l'âge adulte car les mâles ont tendance à les manger quand les femelles ne sont pas là pour les protéger.



Basilic

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	6 + 1**
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 morsure + regard
Dégât(s) :	1-10 + pétrification
No. Rencontré :	1-6 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	9
Type de Trésor :	F
Alignement :	Neutre

Le basilic est un lézard magique long de 3 m et totalement dépourvu d'intelligence. Il vit dans des cavernes souterraines ou des forêts enchevêtrées. Toute créature qui est touchée par un basilic ou qui croise son regard doit réussir un jet de protection contre la Pétrification ou être changée en pierre (ainsi que tout ce qu'elle porte sur elle et tient en mains). Les personnages surpris croisent automatiquement le regard du basilic. Ceux combattant au corps-à-corps un basilic croisent son regard chaque round à moins qu'ils ne détournent eux-mêmes les yeux. Combattre en détournant le regard entraine une pénalité de -4 sur ses jets "pour toucher" tandis que le basilic bénéficie lui d'un bonus de +2 en attaque. Regarder l'image d'un basilic renvoyée par un miroir est sans danger et ceux qui combattent en utilisant cette méthode ne subiront qu'une pénalité de -1 à leurs jets "pour toucher". Si le basilic se voit dans le miroir (résultat de 1 ou 2 sur 1d6), il doit réussir un jet de protection contre la Pétrification ou être changé en pierre ! Utiliser un miroir demande un minimum d'éclairage et empêche de pouvoir utiliser un bouclier.

Belette géante

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	4 + 4
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure + spécial
Dégât(s) :	2-8
No. Rencontré :	1-4 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de Trésor :	V
Alignement :	Neutre

Une belette géante mesure entre 2,4 et 2,7 m de long et arbore un pelage aux tons vifs blancs, dorés et bruns. Ce prédateur rapide et féroce chasse aussi bien seul qu'en groupe. Une fois qu'elle a mordu, elle ne lâche plus prise et se met à sucer le sang, infligeant 2-8 points de dégâts chaque round jusqu'à ce que sa proie meurt ou qu'elle-même soit tuée.

Les belettes géantes ont une infravision qui porte jusqu'à 9 m et peuvent traquer des groupes rien qu'à l'odorat. Elles poursuivront en priorité les proies déjà blessées. Elles vivent dans des tunnels souterrains et leurs trésors se trouvent sur les corps des créatures qu'elles ont tuées et ramenées dans leur tanière pour les dévorer.

Berserker (Sanguinaire)

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	1 + 1*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8 ou par arme
No. Rencontré :	1-6 (3-30)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	Voir ci-dessous
Type de Trésor :	P (B)
Alignement :	Neutre

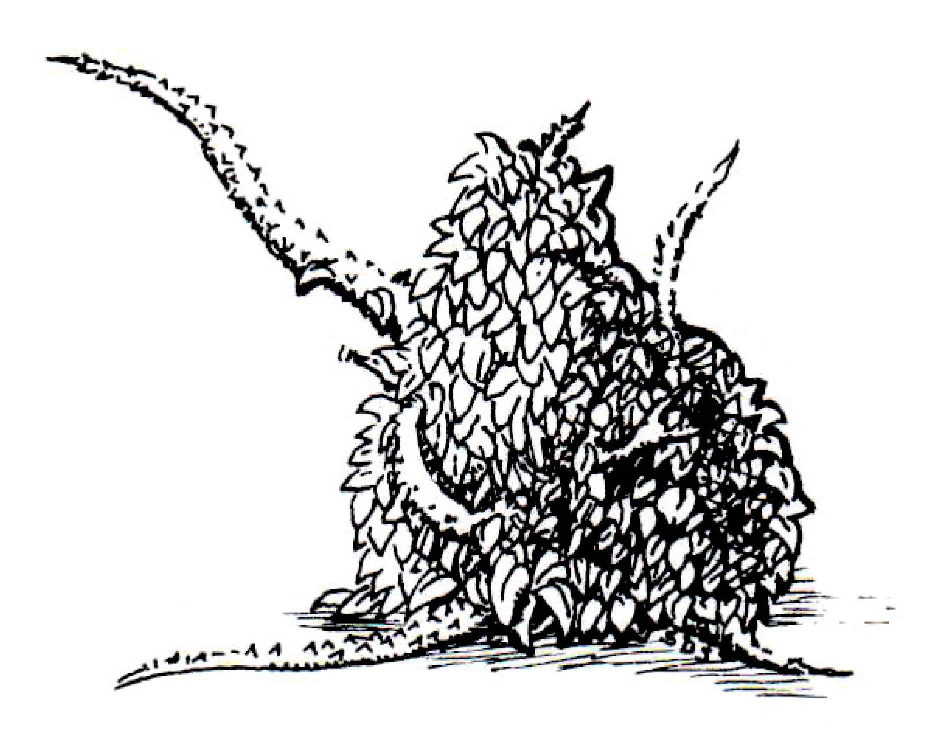
Les berserkers (ou sanguinaires) sont simplement des guerriers que les batailles rendent fous. Leurs réactions sont déterminées normalement, mais une fois dans le feu de l'action, ils se battent toujours jusqu'à la mort - allant même parfois jusqu'à attaquer leurs camarades. Lorsqu'ils combattent contre des humains ou des créatures humanoïdes telles les kobolds, les gobelins ou les orques, ils ajoutent +2 à leurs lancers "pour toucher" du fait de leur férocité. Ils ne battent jamais en retraite, ne se rendent jamais et ne font pas de prisonniers. Le trésor de type (B) ne se trouve que dans les contrées sauvages.



Bête éclipsante

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	6*
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	2 tentacules
Dégât(s) :	2-8/2-8
No. Rencontré :	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	8
Type de Trésor :	D
Alignement :	Neutre

Une bête éclipsante est un monstre semi-intelligent qui ressemble à une grande panthère noire avec six pattes et une paire de tentacules qui dépassent de ses épaules. Elle attaque avec ces tentacules dont les extrémités sont garnies de sortes de cornes acérées. Une bête éclipsante est difficile à toucher car son image apparaît à 1 m de l'endroit où elle se tient vraiment : toute créature qui l'attaque aura une pénalité de -2 à ses jets "pour toucher". Les bêtes éclipsantes bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets de protection. Elles détestent et craignent les chiens esquiveurs et les attaqueront toujours ainsi que tous ceux qui les accompagnent.



Buissons archers

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	0
Attaque(s) :	1 (10-40 aiguilles)
Dégât(s) :	1 point pour 10 aiguilles
No. Rencontré :	0 (1-100)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Ces buissons sont plus gênants qu'autre chose. Ils poussent à l'état sauvage, tuant rapidement presque toutes les autres plantes qui se trouvent près d'eux. La seule plante capable de cohabiter avec les buissons archers est la sangsue de Jupiter et il est courant de la trouver parmi eux.

Les buissons archers se défendent en projetant de petites épines sur tout ce qui vient les déranger. Ces épines poussent le long des branches de la plante et se comptent par milliers. Le buisson ne projette que les épines d'une branche qui est dérangée. Les épines sont un problème pour les magiciens et ceux qui ne portent pas d'armure. Ces petites épines s'enfoncent dans la peau en l'espace d'une journée, provoquant inflammations et infections. Un personnage infecté souffre d'une pénalité de - 2 sur ses jets pour toucher. Un sort de **soins mineurs** lancé par un clerc du 3e niveau soignera l'inflammation et les infections.

Certains paysans ou forestiers cachent parfois des trésors au sein de fourrés composés de buissons archers. Ils se protègent simplement des épines en jetant une poignée de pierres sur les buissons après s'être cachés derrière un grand bouclier improvisé, tel un morceau de bois ou un amas de roches, puis pénètrent ensuite dans les fourrés, cachent leurs objets de valeur et enfin quittent les buissons avant que ces derniers n'aient eu le temps de faire pousser de nouvelles épines. La repousse des épines ne prend qu'un tour. Parfois, ces buissons sont utilisés pour dissimuler des ouvertures de grottes ou d'autres types d'entrées.

Bulles

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-4 + paralysie
No. Rencontré :	0 (3-18)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	9
Type de Trésor :	J
Alignement :	Neutre

Les bulles sont des poches d'air géantes qui ont acquis une forme de vie intelligente suite aux innombrables expériences infructueuses de potions magiques qui ont été déversées dans l'eau où elles se sont formées. Après des années de ce déversement irréfléchi, les potions se sont mélangées et ont donné naissance à ces monstres.

Si une bulle réussit à toucher et à paralyser son adversaire, elle l'enveloppera s'il tombe dans l'eau (30% de chances que cela se produise). Une victime ainsi enveloppée mourra étouffée en 2-5 (1d4 + 1) rounds à moins que quelqu'un ne la libère en tuant la bulle. Ceci doit être fait avant que la bulle ne replonge dans les profondeurs de l'eau où elle vit. Une fois que la victime est morte, la bulle expulse le corps puis remonte à la surface et attaque de nouveau. Le corps, à moins qu'il ne soit équipé d'une armure, flottera vers la surface. Une bulle, lorsqu'elle est détruite, se reformera en 2 nouvelles bulles au bout de 36 tours, à moins que l'eau qu'elle habite ne soit drainée sur un terrain plat et découvert puis séchée ou absorbée dans quelque chose comme du tissu, de la terre, etc.

Caecilia

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	6*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	1-8
No. Rencontré :	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de Trésor :	B
Alignement :	Neutre

Cette créature ressemble à un ver gris géant et mesure environ 9 m de long. Elle attaque avec son énorme gueule garnie de dents acérées. Un résultat sans ajustement de 19 ou 20 à son jet "pour toucher" signifie qu'elle engloutit sa proie. La victime subira 1-8 points de dégât chaque round qui suit jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la caecilia soit tuée. Toute attaque effectuée depuis l'intérieur de la caecilia ne peut l'être qu'avec une dague et subira une pénalité de -4 au jet "pour toucher".

Calmar géant

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	6
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	8 tentacules/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-4 (x8)/1-10
No. Rencontré :	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	7 (9)
Type de Trésor :	V
Alignement :	Neutre

Les calmars géants vivent au fond des mers, ne remontant à la surface que pour chasser. Un calmar géant peut parfois (25%) enrouler ses deux longs tentacules autour d'un bateau et les serrer,

infligeant 1-10 points de dégâts structurels à la coque, puis utiliser ensuite son bec, causant 2 points de dégâts structurels par round. Mais les calmars géants tentent le plus souvent (75 %) de saisir des marins sur le pont des navires qui passent pour les entraîner vers leur repaire dans les profondeurs et les dévorer. Les petits tentacules infligent des dégâts de constriction après avoir touché. Ils peuvent être sectionnés à la suite d'un coup qui inflige 6 points de dégâts ou plus, tandis que les grands tentacules peuvent l'être sur un coup qui inflige 10 points de dégâts ou plus.

S'il rate son test de moral, un calmar géant peut s'enfuir à une vitesse trois fois supérieure à la normale tout en crachant de gros nuages d'encre (18 m de diamètre, deux fois par jour maximum) afin de semer ses poursuivants. Les plus grands des calmars géants peuvent atteindre une taille deux à trois fois supérieure à celle d'un calmar géant normal.

Centaure

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	4
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	2 sabots/ 1 arme
Dégât(s) :	1-6/1-6/1-6 ou par arme
No. Rencontré :	0 (2-20)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de Trésor :	A
Alignement :	Neutre

Un centaure est une créature avec un corps de cheval et une tête, un torse et des bras d'homme. Les centaures préfèrent vivre loin des humains, dans des prairies ou des forêts. Du fait qu'ils sont en partie intelligents, ils utiliseront des armes pour se battre (gourdins, lances, ou arcs).

Les centaures se regroupent en petites tribus ou familles. Leurs repaires se trouvent dans des fourrés ou des bois denses auxquels on accède par des chemins tortueux et bien gardés. Les femelles et les petits resteront généralement au repaire et chercheront à fuir en cas d'attaque ; si la fuite est impossible, alors ils se battront jusqu'à la mort. Les petits combattront comme des monstres à 2 DV (1-2/1-2/1-4 ou selon l'arme).

Chameau

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure/ 1 sabot
Dégât(s) :	1/1-4
No. Rencontré :	0 (2-8)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les chameaux sont des animaux dotés d'un mauvais caractère, prompts à mordre ou donner un coup de sabot à toute créature qui croise leur route, y compris leur maître. Ils frappent souvent avec une seule patte. On les utilise comme animaux de bât ou de selle dans les déserts et les terrains accidentés car ils s'y déplacent comme en terrain dégagé. Un chameau peut porter jusqu'à 3.000 pièces tout en se déplaçant à vitesse normale, et la charge maximale qu'il peut transporter est de 6.000 pièces. Un chameau qui s'est suffisamment désaltéré pourra voyager 2 semaines sans avoir besoin de boire. Charger avec une lance **n'est pas possible** lorsqu'on chevauche un chameau.

Charançons de feu

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	4
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 essaim
Dégât(s) :	4
No. Rencontré :	1 essaim
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	11
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les charançons de feu sont de petits insectes qui s'épanouissent dans l'intense chaleur et les pressions des zones d'activités géothermiques souterraines. Ils ont développé un moyen de transformer la chaleur d'un bassin de lave en énergie vitale (un peu comme les plantes se servent des rayons du soleil pour la fabrication de la chlorophylle). Bien des générations de charançons de feu vivront sans jamais quitter les cavernes profondes qui sont leur environnement préféré.

Occasionnellement, du fait des activités volcaniques, il arrive qu'un essaim de charançons soit expulsé vers le monde extérieur lors d'une éruption de gaz ou de lave. Ils ne survivront pas plus de 1 à 4 heures dans le froid relatif de l'atmosphère mais présenteront un danger considérable durant ce laps de temps.

Les charançons de feu luisent dans la pénombre du fait de l'intense chaleur qui se dégage de leur corps. Toute personne prise dans un essaim de charançons subit 4 points de dégâts par brûlures tant que celui-ci est au mieux de sa force. Les dégâts sont divisés par deux si le personnage réussi à les chasser (voir **essaim d'insectes**, page 77). La fumée et le feu ne gênent aucunement les charançons mais asperger l'essaim d'eau leur infligera des dégâts (effectuer un jet pour toucher CA 7). Pour ce faire les personnages peuvent écoper l'eau d'une flaque ou d'un ruisseau avec leurs mains ou utiliser un récipient s'ils en ont un avec eux.

Chaque fois que l'essaim est atteint par de l'eau, les dégâts qu'il inflige sont réduits de 1 point. Ainsi, si l'essaim est touché deux fois avec de l'eau et que la victime prise dedans tente de le chasser, il n'inflige alors plus qu'un point de dégâts. Un essaim ne peut attaquer qu'une créature ou personnage à la fois.

Chasseur invisible

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	8*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	4-16
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Un chasseur invisible est une créature magique très intelligente qui est invoquée sur ce plan grâce au sort de magicien **chasseur invisible**. Si on donne au chasseur une mission simple et précise qu'il peut accomplir rapidement, alors il s'exécutera immédiatement. Mais si la mission est compliquée ou demande trop de temps, il cherchera à la contourner tout en la prenant au pied de la lettre.

> **Exemple :** Si on lui ordonne de garder un trésor plus longtemps qu'une semaine, il pourrait alors l'emmener avec lui sur son plan d'existence originel et le garder là bas pour toujours.

Les chasseurs invisibles sont souvent utilisés pour traquer et tuer des ennemis. Ce sont des traqueurs infaillibles. Ils surprendront toute créature incapable de détecter l'invisible avec un résultat de 1-5 sur 1d6. Ils retourneront sur leur plan d'existence une fois leur mission accomplie ou bien s'ils sont tués ou dissipés avant.

6

Chauve-souris

	Normale	*Géante*
Classe d'armure :	6	6
Dé(s) de Vie :	1 pv (humain niveau 0)	2
Déplacement :	3 m (1 m)	9 m (3 m)
En vol :	36 m (12 m)	54 m (18 m)
Attaque(s) :	Confusion	1 morsure
Dégât(s) :	Aucun	1-4
No. Rencontré :	1-100 (1-100)	1-10 (1-10)
JP Comme :	Homme normal	Guerrier : 1
Moral :	6	8
Type de Trésor :	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre

Les chauves-souris sont des mammifères volants nocturnes vivant souvent dans des cavernes ou des bâtiments abandonnés. Elles n'utilisent pas leur vue pour se déplacer mais l'écholocalisation (elles crient et l'écho renvoyé leur indique la proximité ou l'éloignement des obstacles). Les sorts ou compétences qui affectent les facultés visuelles de leur victime ne s'appliquent pas aux chauves-souris. Par contre le sort **silence sur 5 m** rendra aveugle une chauve-souris.

Chauves-souris normales : Elles n'attaquent pas les hommes mais sèment la confusion en volant autour de leurs têtes. Il faut au moins 10 chauves-souris pour perturber un personnage. Les personnages perturbés auront une pénalité de –2 sur leurs lancers de dés pour toucher et leurs jets de protection et ne pourront pas jeter de sorts. Les chauves-souris doivent tester leur moral chaque round à moins qu'elles ne soient contrôlées ou invoquées.

Chauves-souris géantes : Elles sont carnivores et peuvent attaquer un groupe si elles sont affamées. Les chauves-souris vampires géantes sont encore plus dangereuses. Cinq pour cent (5%) des rencontres de chauves-souris géantes sont des groupes de chauves-souris vampires géantes. La morsure d'une chauve-souris vampire géante ne crée pas de dégâts supplémentaires mais la victime doit réussir un jet de protection contre la Paralysie sinon elle tombe inconsciente pour 1-10 rounds. Ceci permet alors à la chauve-souris vampire de se nourrir sans être dérangée, infligeant 1-4 points de dégâts chaque round durant lequel elle suce le sang. Toute victime qui meurt pour avoir eu son sang aspiré par une chauve-souris vampire géante doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou elle deviendra une créature mort-vivante 24 heures après sa mort (par exemple un vampire).

Cheval

	Selle	*Guerre*	*Trait*
Classe d'armure :	7	7	7
Dé(s) de Vie :	2	3	3
Déplacement :	72 m (24 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)
Attaque(s) :	2 sabots	2 sabots	Aucune
Dégât(s) :	1-4/1-4	1-6/1-6	Aucun
No. Rencontré :	0 (10-100)	0 (domestique)	0 (domestique)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2	Guerrier : 2
Moral :	7	9	6
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

Cheval de selle : Ce type de cheval est plus petit qu'un cheval de trait ou de guerre mais il est capable de porter un cavalier sur de plus longues distances. Il est réputé pouvoir subsister partout où pousse de l'herbe. N'importe quel cheval sauvage peut devenir un cheval de selle s'il est dressé. Le poids que peut porter un cheval de selle tout en se déplaçant à vitesse normale est de 3.000 pièces. Le poids maximum est de 6.000 pièces avec une vitesse de déplacement réduite de moitié.

Cheval de guerre : Ce type de cheval est élevé pour son tempérament belliqueux et sa force. Il ne peut pas être chevauché sur de longues distances à pleine vitesse mais est puissant lors de charges rapides. Il peut porter un poids de 4.000 pièces à vitesse normale et jusqu'à 8.000 pièces à vitesse réduite de moitié. Lors d'une charge, son cavalier infligera doubles dégâts s'il utilise une lance et qu'il réussit à toucher, mais le cheval ne pourra pas attaquer. Dès le round suivant (après la charge), le cavalier et le cheval pourront tous les deux combattre normalement.

Cheval de trait : C'est un grand cheval élevé pour sa robustesse et son endurance. Il est surtout utilisé pour le labour, pour tirer des chariots ou comme animal de bât. Il peut porter une charge de 4.500 pièces à vitesse normale et jusqu'à 9.000 pièces à vitesse réduite de moitié. Un cheval de trait ne combat jamais ; s'il est attaqué, il tentera de fuir.



Chien esquiveur

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	4*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	1-6
No. Rencontré :	1-6 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	6
Type de Trésor :	C
Alignement :	Loyal

Les chiens esquiveurs ressemblent à des dingos australiens. Ils sont extrêmement intelligents, se déplacent en meute et utilisent une forme limitée de téléportation : ils peuvent disparaître d'un endroit pour réapparaître immédiatement à un autre. Lorsqu'il se bat, le chien esquiveur apparaît près d'un ennemi, l'attaque puis réapparaît entre 3 et 12 m plus loin. Ainsi, à chaque round où il a l'initiative, il peut attaquer sans que son adversaire ne puisse riposter. Son instinct lui permet de ne pas se matérialiser dans un espace occupé par un objet solide. Si elle est sérieusement menacée, une meute entière disparaîtra et ne réapparaîtra pas. Les bêtes éclipsantes sont les ennemis naturels des chiens esquiveurs et ces derniers les attaquent toujours.

Chimère

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	9**
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	2 griffes/3 têtes + spécial
Dégât(s) :	1-3/1-3/2-8/ 2-8/3-12 + spécial
No. Rencontré :	1-2 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 9
Moral :	9
Type de Trésor :	F
Alignement :	Chaotique

Une chimère est une combinaison horrible de trois créatures différentes. Elle a trois têtes (chèvre, lion et dragon), l'avant-train d'un lion, l'arrière-train d'une chèvre, et les ailes d'un dragon. La tête de chèvre donne des coups de corne, celle de lion mord avec ses crocs, et celle de dragon peut mordre ou bien cracher du feu (un cône long de 15 m et large de 3 m à son extrémité, infligeant 3-18 points de dégâts). Comme dans le cas d'un véritable dragon, la tête de dragon pourra soit utiliser son souffle (50%), soit mordre (50%). De même, elle ne peut utiliser son souffle que 3 fois par jour. Les chimères vivent généralement dans des collines inhospitalières mais on peut les croiser parfois dans des donjons.

6

Cockatrice

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	5**
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 bec + spécial
Dégât(s) :	1-6 + pétrification
No. Rencontré :	1-4 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	7
Type de Trésor :	D
Alignement :	Neutre

Ce petit monstre magique ressemble à un coq muni d'une queue de serpent. Il peut frapper avec son bec, infligeant 1-6 points de dégâts. Toutefois, sa petite taille et sa simple attaque par bec cachent un plus grand danger – tout personnage touché par une cockatrice doit réussir un jet de protection contre la Pétrification ou bien être changé en pierre. On peut rencontrer des cockatrices n'importe où.



Collecteur de cerveaux

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	10*
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure ou sort
Dégât(s) :	1-10 ou sort
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Guerrier : 10
Moral :	10
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Les collecteurs de cerveaux, ou Neh-Thalggu dans leur propre langage, sont une race provenant d'un autre plan et qui, occasionnellement, arrivent à traverser les barrières séparant leur univers du notre. Il ne leur est possible de trouver de tels passages qu'à proximité de sources de grande énergie magique, où le tissu du temps et de l'espace est déformé. Ils ne pensent comme aucune autre créature connue mais semblent, pour quelque raison, poussés à collecter les cerveaux.

Les collecteurs de cerveaux sont parfaitement hideux avec leur corps informe et boursouflé recouvert d'une membrane jaune-orangée huileuse et duquel jaillissent des dizaines de petits tentacules. Ils se déplacent sur six pattes qui ressemblent à celles de crabes. Leur tête bulbeuse présente quatre énormes yeux jaunes et globuleux ainsi qu'une grande gueule garnie de dents acérées. Ils attaquent en mordant ou en lançant des sorts.

Ces créatures tuent leurs victimes et découpent méticuleusement le haut de leur tête avec des outils chirurgicaux afin d'exposer le cerveau, puis ils l'enlèvent et l'avalent. Le cerveau se place alors dans l'une des nombreuses poches dans la tête du collecteur, où il pourra ensuite être utilisé. Chaque cerveau avalé fait une bosse sur la tête du collecteur. Pour chaque cerveau emmagasiné par la créature, celle-ci acquiert la possibilité de lancer un sort de magicien de niveau 1 à 3 une fois par jour. Le MD devra déterminer le sort au hasard. Une fois que le collecteur atteint notre univers, il se met à travailler dur pour récupérer le plus de cerveaux possibles dans le laps de temps le plus court. Un collecteur de cerveaux peut accumuler ainsi jusqu'à 12 cerveaux.

Commerçant

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	1-8 (3-18)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	7
Type de Trésor :	U + V
Alignement :	Au choix

Les commerçants sont de simples guerriers du 1er niveau qui assurent leur subsistance en faisant du commerce. Ils sont plus braves que les marchands et meilleurs au combat. Ils portent habituellement des épées et des hachettes. Ils sont vêtus de vêtements en fourrure (considérer comme une armure en cuir) et portent des boucliers. Dans les contrées sauvages, ils conduisent 1-4 mules chargées de diverses marchandises. Le choix des articles est laissé à la discrétion du MD. Généralement on trouve des épices, des fourrures, des objets décoratifs sculptés.



Crabe géant

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	2 pinces
Dégât(s) :	2-12/2-12
No. Rencontré :	1-2 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Incapables de nager, les crabes géants évoluent sur les fonds des eaux peu profondes, dans les rivières côtières et sur les plages, aussi bien en eau salée qu'en eau douce. Ils sont toujours affamés et attaqueront tout ce qui bouge. Les crabes géants ne sont pas intelligents.

Crapaud géant

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	2 + 2
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	2-5
No. Rencontré :	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	6
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Un crapaud géant fait environ la taille d'un très grand chien et pèse 75 à 125 kg. Il peut modifier la couleur de sa peau afin de se fondre dans les donjons mal éclairés ou dans les bois, surprenant ainsi ses proies sur un résultat de 1-3. Il peut projeter sa langue jusqu'à 4,5 m puis ramener vers sa gueule toute créature de la taille d'un nain ou plus petite afin de la mordre. Sur un résultat de 20 au jet "pour toucher", une petite proie sera avalée d'un coup, subissant alors 1-6 (1d6) points de dégâts chaque round qui suit.

Créatures-garous : voir **Lycanthropes**

(Loup-garou, Ours-garou, Rat-garou, Renard-garou, Sanglier-garou, Tigre-garou) et **Pourceau maléfique.**

Criard

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	3 m (1 m)
Attaque(s) :	Voir ci-dessous
Dégât(s) :	Aucun
No. Rencontré :	1-8 (0)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

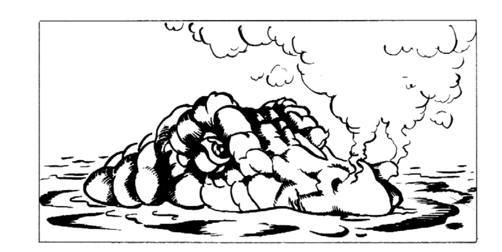
Les criards ressemblent à des champignons géants. Ils vivent dans des cavernes souterraines et sont capables de se déplacer lentement. Ils réagissent à la lumière (dans un rayon de 18 m) et aux déplacements (dans un rayon de 9 m) en émettant un cri perçant qui dure 1-3 rounds. Durant chaque round où le criard crie, il y a 50% de chances qu'un monstre errant soit attiré. Le monstre errant arrivera en 2-12 (2d6) rounds.

Crocodile

	Normal	*Grand*	*Géant*
Classe d'armure :	5	3	1
Dé(s) de Vie :	2	6	15
Déplacement :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
En nageant :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégât(s) :	1-8	2-16	3-24
No. Rencontré :	0 (1-8)	0 (1-4)	0 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 3	Guerrier : 8
Moral :	7	7	9
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

Les crocodiles vivent en général dans des marais tropicaux et semi-tropicaux ou dans des rivières à faible courant. Pataudss sur la terre ferme, ils ne s'éloignent guère de l'eau et passent des heures à se laisser flotter juste sous la surface. S'ils ont faim, ils attaqueront toute créature se trouvant dans l'eau. Ils sont particulièrement attirés par l'odeur du sang ou par de fortes vibrations dans l'eau.

Les grands crocodiles mesurent au minimum 6 m et peuvent faire chavirer les canoës et les petits radeaux. Les crocodiles géants ne se trouvent normalement que dans les "mondes perdus" où vivent toutes sortes de créatures préhistoriques. Ils mesurent plus de 15 m de long et sont connus pour attaquer des petits bateaux ou des navires.





Cube gélatineux

Classe d'armure :	8
Dé(s) de Vie :	4*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	2-8 + spécial
No. Rencontré :	1 (0)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de Trésor :	V
Alignement :	Neutre

Ces monstres sont faits de gelée translucide en forme de cube d'environ 3 m de côté. Leur transparence quasi-totale fait qu'ils surprennent sur 1-4 (1d6). Ils se déplacent à travers les salles et les couloirs des donjons en nettoyant complètement le sol de toutes matières mortes ou vivantes. Ce faisant, il leur arrive de ramasser des objets qu'ils ne peuvent dissoudre (comme des pièces d'or ou des pierres précieuses). Bien qu'ils mangent en principe des charognes, ils attaqueront toute créature vivante qu'ils rencontrent, infligeant 2d4 points de dégâts. Toute attaque réussie paralysera la victime à moins que celle-ci ne réussisse un jet de protection contre la Paralysie. Toute attaque sur une victime paralysée réussira automatiquement (ne lancer que les dés de dégât). Cette paralysie est du type normal (dure 2-8 tours, à moins qu'elle ne soit ôtée par le sort de **soins mineurs**). Un cube gélatineux est vulnérable au feu et aux armes normales mais pas au froid ni à l'électricité.

6

Cyclope

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	13*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	3-30
No. Rencontré :	1 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 13
Moral :	9
Type de Trésor :	E + 5.000 po
Alignement :	Chaotique

Le cyclope est un type de géant assez rare, reconnaissable à sa très grande taille (environ 6 m de haut) et à son œil unique placé au centre du front. Du fait de cet œil unique, le cyclope a une mauvaise perception de la profondeur et

attaque avec une pénalité de -2 à tous ses jets "pour toucher". Il combat généralement avec une massue en bois. Un cyclope peut aussi lancer des rochers jusqu'à une distance de 60 m avec une pénalité de -2 pour toucher, chacun de ces projectiles infligeant 3-18 points de dégâts.

Certains cyclopes (5%) peuvent lancer un **envoûtement** une fois par semaine. (Ce sera au MD de décider de la nature exacte de cet **envoûtement**.)

Un cyclope vit généralement seul, bien qu'il arrive parfois qu'un petit groupe partage une grande et même caverne. Ils passent leur temps à élever des moutons et cultiver du raisin. Ils sont connus pour leur stupidité et un groupe astucieux peut facilement leur échapper en les bernant.



Cynidicéen

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-6
No. Rencontré :	1-6 (10-100)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	Variable (7-12)
Type de Trésor :	A
Alignement :	Chaotique

6

Les Cynidicéens sont des humains normaux qui vivent sous terre depuis des générations. Bien qu'ils aient encore l'apparence humaine, leur peau est devenue très pale et leurs cheveux sont d'un blanc grisâtre. Ils ont développé le pouvoir d'infravision et, tout comme les gobelins, ils subissent une pénalité de -1 "pour toucher" lorsqu'ils se battent en plein jour. Chaque Cynidicéen porte un masque stylisé représentant en général un visage humain ou un faciès animal. Ces masques sont faits en bois, en papier mâché ou en métal et sont décorés de perles, d'os, de plumes ou de pierres précieuses. La plupart des Cynidicéens portent des vêtements curieux, des bijoux clinquants et sont armés d'une épée courte. Certains d'entre eux se peignent le corps de couleurs vives. Les Cynidicéens font partie d'une race en voie d'extinction. Chaque nouvelle génération est moins nombreuse que la précédente. La plupart d'entre eux ont oublié qu'il existait un autre monde à l'extérieur, passant la majorité de leur temps plongés dans d'étranges rêves. Les périodes où ils semblent normaux et s'occupent de leurs champs et de leurs animaux se font de plus en plus rares tandis que leurs rêves envahissent progressivement la réalité. Leurs déguisements et leurs masques bizarres ne font que renforcer leur monde onirique.

Décapus

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	3,6 m (1,2 m)
Attaque(s) :	9 tentacules
Dégât(s) :	1-6 chacun
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de Trésor :	B
Alignement :	Chaotique

Ce monstre rusé a la capacité innée d'utiliser la ventriloquie et de créer des illusions dans le but de se faire passer pour une belle femme sans défense généralement suspendue au plafond et se faisant malmener par neuf hommes laids. Sous sa véritable apparence il a dix longs tentacules qui s'étendent depuis différentes parties de son corps. Ces tentacules ont plusieurs ventouses de 8 cm de diamètre qu'il utilise pour attraper ses victimes ainsi que pour grimper aux murs et aux plafonds. Il ne se sert que de 9 tentacules pour combattre et ne peut pas en utiliser plus de trois sur un même adversaire. Son dixième tentacule lui sert à se suspendre au plafond. Sur le sol, le décapus est pratiquement impuissant, ne pouvant se déplacer que sur de courtes distances de façon lente et désordonnée.

Le décapus, en raison de son ouïe aiguisée, a une chance de détecter n'importe quel groupe dans un rayon de 36 m (1-4 sur d6). Cela lui permet d'utiliser des illusions pour se déguiser. Ces illusions lui permettent de surprendre les attaquants. Il peut se déguiser en d'autres créatures, ou bien comme une partie d'un mur, mais son illusion favorite est celle de la femme sans défense.

La couleur la plus commune d'un décapus est le vert, bien que l'on puisse en trouver des violets ou des jaunes. Un décapus a des touffes de poils qui poussent un peu partout sur son corps. Ces poils sont généralement bruns, mais parfois noirs. Leurs yeux n'ont pas d'iris, seulement des pupilles sombres. La bouche d'un décapus est un spectacle horrible à contempler. Elle est très large avec de longues dents jaunes et une haleine terriblement fétide. Le décapus est incapable de parler, mais il sait imiter à la perfection un hurlement aigu. Il peut aussi émettre des bruits gutturaux qui sont compris par les autres créatures de son espèce. Ces sons sont extrêmement désagréables à entendre pour les humains. Le seul son que l'on peut reconnaitre dans le langage d'un décapus hormis son hurlement, c'est le rire hideux qu'il émet quand il a tué sa victime.

Les décapus vivent habituellement seuls, préférant chasser en solitaire. Le seul moment où ils se rassemblent, c'est pendant la saison des amours. Durant cette période, on peut en voir beaucoup suspendus aux plafonds, tous produisant des sons étranges et laids. Une femelle décapus donne naissance à un seul petit, et si elle affamée ou bien perturbée, elle peut le manger. Si elle ne le mange pas elle l'abandonne, et celui-ci se déniche alors son propre territoire. Contrairement aux petits de certains animaux, les jeunes décapus n'ont pas besoin des soins de leur mère.

Les êtres humains sont la nourriture préférée des décapus, mais ils apprécient aussi les elfes et les tinigens. Ils ne mangeront pas de nains à moins d'y être contraint par la famine. Les autres créatures faisant couramment parties du menu d'un décapus sont les kobolds, les orques et les ogres. La viande de mule est un met raffiné pour les décapus. Ils l'adorent et sont connus pour suivre l'odeur d'une mule pendant des semaines jusqu'à ce qu'ils l'attrapent ou bien qu'ils se lassent de la poursuite.



Démon de la mort (Ostegos)

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	7**
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	2 griffes/1 morsure
Dégât(s) :	1-4/1-4/2-8 + spécial
No. Rencontré :	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 7
Moral :	10
Type de Trésor :	E
Alignement :	Chaotique

Les démons de la mort, connus aussi sous le nom d'Ostegos, sont des humanoïdes décharnés de 3 m de haut, imberbes et à la peau écailleuse et grisâtre. Des crocs d'ivoire dépassent de leur gueule et leurs doigts sont pour-

vus de griffes d'adamantite. Leurs yeux brillent comme des charbons ardents et deux grandes ailes de chauve-souris dépassent dans leur dos.

Les démons de la mort attaquent avec leurs griffes et leurs crocs. Toute créature touchée par les griffes doit réussir un jet de protection contre la Paralysie ou rester totalement immobile pendant 2-8 tours. Toute créature mordue doit réussir un jet de protection contre le Poison avec une pénalité de -2 ou mourir.

Les démons de la mort possèdent l'**infravision** (portée 18 mètres) et ont le pouvoir de se **téléporter** sans erreur et de créer des **ténèbres sur un rayon de 3 mètres**.

Dimétrodon

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	7
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	2-16
No. Rencontré :	0 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de Trésor :	V
Alignement :	Neutre

Le dimétrodon est un dinosaure carnivore portant une sorte d'éventail de cuir sur le dos. Il se compose d'os allongés partant des vertèbres et d'une peau qui s'étend entre chaque excroissance osseuse, le tout ressemblant à un éventail. Le dimétrodon mesure 3 mètres de long et pèse près d'une tonne. Il vit dans les collines ou dans les parties les plus sèches des marais des régions du type "monde perdu".

Diplodocus

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	26
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 morsure/ 1 queue
Dégât(s) :	2-12/3-18
No. Rencontré :	0 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 13
Moral :	8
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

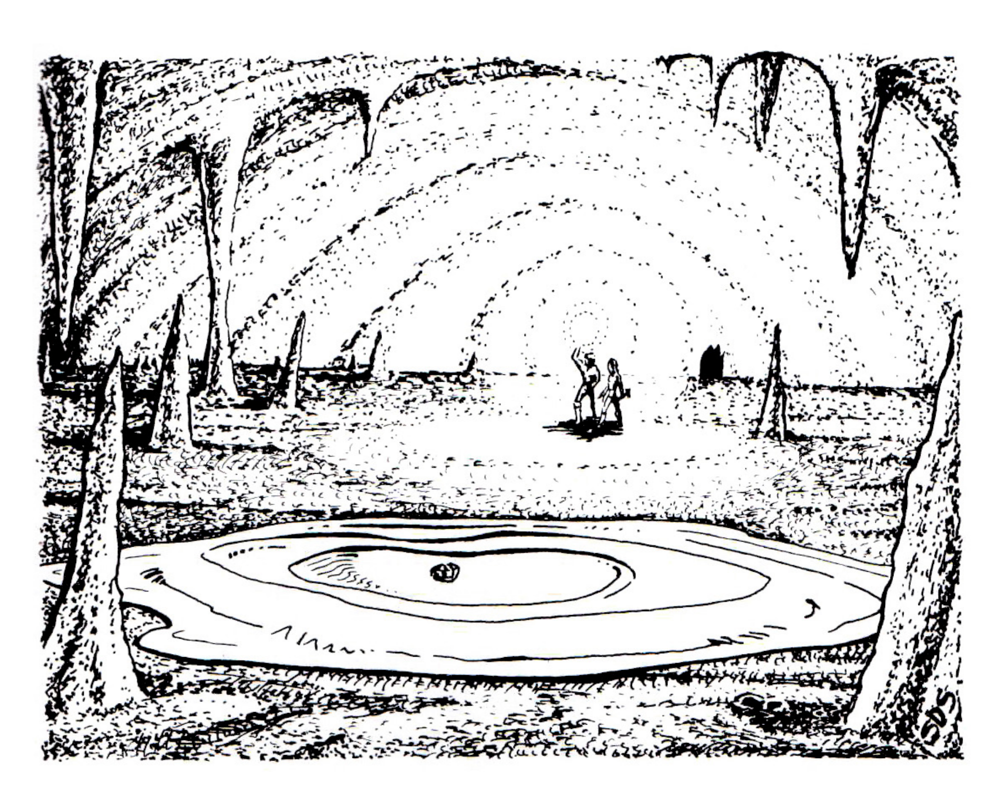
Le diplodocus est un des plus grands parmi les dinosaures. Il est doté d'une queue et d'un corps lourd et massif avec un long cou et une petite tête. La créature mesure de 20 à 22 mètres de long et pèse plus de 30 tonnes. Le diplodocus est si lourd qu'il doit passer la plupart de son temps dans l'eau qui l'aide à supporter son poids. Si



seul son cou dépasse de l'eau, il est alors possible de le confondre avec un plésiosaure ou un serpent de mer. Il se nourrit de plantes et vit seulement dans les marais ou à leur lisière dans les régions du type "monde perdu".

Dissolveur

Classe d'armure :	9, Œil 2
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	3 m (1 m)
En vol :	27 m (9 m)
En nageant :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	Paralysie
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Magicien : 2
Moral :	8
Type de Trésor :	O
Alignement :	Neutre



Cette créature singulière ne se rencontre que dans des ruines abandonnées et reculées dans lesquelles elle cherche des zones rocheuses pour se déguiser en bassin de marbre. Le dissolveur est capable de voler sur de courtes distances en dilatant son corps caoutchouteux avec de l'hélium naturel. Il expulse l'hélium par courtes bouffées depuis l'une des quatre ouvertures de son corps. Ces ouvertures l'aident à se déplacer. Il n'est capable de voler que pendant 8 tours avant de devoir atterrir et se reposer durant 24 tours. Lorsqu'il nage, il expulse simplement l'hélium comme pour le vol mais glisse plus loin et n'a besoin de se reposer qu'après avoir nagé pendant 20 tours. Son mode de déplacement favori est d'entrer dans une grande rivière, glisser jusqu'à trouver un courant puissant puis ensuite se laisser flotter à la surface. Lorsqu'il se déplace de cette façon, le dissolveur n'a pas besoin de se reposer, sauf pour dormir.

L'unique méthode d'attaque du dissolveur est de paralyser tout ce qui entre en contact avec le liquide paralysant qu'il sécrète et qui participe à son camouflage. Un jet de protection contre la Paralysie à + 2 est autorisé. Une personne paralysée tombe dans le liquide du dissolveur et s'y noie en 1 tour ; puis cette personne et tous ses biens (y compris les objets en métal) seront dissous et ingérés par le dissolveur en 48 tours.

Djinn (Mineur)*

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	7 + 1*
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol :	72 m (24 m)
Attaque(s) :	1 + spécial
Dégât(s) :	2-16 (poings) ou 2-12 (tourbillon)
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Guerrier : 14
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les djinns sont des élémentaux de l'air intelligents et possédant leur libre arbitre. Ils ont l'apparence d'hommes de grande taille et sont entourés de nuages. Ils sont de nature magique et effectuent leurs jets de protection comme des guerriers du 14e niveau. Ils ne peuvent être blessés que par la magie ou des armes magiques.

Un djinn peut utiliser chacun de ses sept pouvoirs trois fois par jour. Ces pouvoirs sont : **créer de la nourriture et de l'eau** (combinaison des sorts **manne** et **aquagenèse**, lancés comme un clerc du 7e niveau), **créer des objets métalliques** pour une durée temporaire (varie selon la dureté du métal – or, 1 jour ; fer, 1 round) et d'un poids maximum de 1.000 pièces, **créer des objets fragiles ou en bois** pesant au maximum 1.000 pièces (durée permanente), devenir **invisible**, prendre une **forme gazeuse** ou bien se transformer en **tourbillon**. En plus de ça, un djinn peut, autant de fois qu'il le souhaite, **créer des illusions** qui affectent aussi bien la vue que l'ouïe. De telles illusions perdurent jusqu'à ce qu'elles soient touchées ou dissipées magiquement – le djinn n'a pas besoin de rester concentré pour les maintenir.

Le djinn possède deux formes d'attaque. Il peut se transformer en **tourbillon** (haut de 21 m et large de 6 m à son sommet et de 3 m à sa base) qui se déplace à une vitesse de 36 m (12 m) par tour. Il lui faut 5 rounds pour se transformer en tourbillon et autant pour reprendre sa forme normale. Ce tourbillon infligera 2-12 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent sur son chemin et projettera sur le côté toutes les créatures de moins de 2 DV qui ratent leur jet de protection contre le Rayon mortel. Lorsqu'il n'est pas sous forme de tourbillon, un djinn frappe une fois par round avec ses poings, infligeant 2-16 points de dégâts s'il touche. S'il est tué, il retourne sur son propre plan. Un djinn peut porter une charge de 6.000 pièces sans se fatiguer ; il peut aller jusqu'à un poids maximum de 12.000 pièces mais seulement pendant 3 tours en marchant ou 1 tour en volant et ensuite il doit se reposer pendant un tour.

Doppelganger (Imitateur parfait)

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	4*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-12
No. Rencontré :	1-6 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	10
Type de Trésor :	E
Alignement :	Chaotique

Ces créatures de taille humaine et à l'aspect changeant sont intelligentes et mauvaises. Un doppelganger (ou imitateur parfait) est capable de prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde (mesurant jusqu'à 2,1 m) qu'il voit. Une fois qu'il a revêtu l'apparence de cette personne, il l'attaque. Sa ruse favorite est de tuer la personne en question sans attirer l'attention du groupe. Puis, il attaquera les autres par surprise, attendant le plus souvent qu'ils soient engagés dans un combat. Les sorts de **sommeil** et de **charme-personne** n'ont aucun effet sur les doppelgangers qui effectuent leurs jets de protection comme Guerrier : 8 du fait de leur nature magique. Quand il est tué, un doppelganger reprend sa forme d'origine.

6



Dragon

	Blanc	Noir	Vert	Bleu	Rouge	d'Or
Classe d'armure :	3	2	1	0	-1	-2
Dé(s) de Vie :	6**	7**	8**	9**	10**	11**
Déplacement :	Déplacement normal : 27 m (9 m)			En vol : 72 m (24 m)		
Attaque(s) :	2 griffes/1 morsure chacun, plus souffle					
Dégât(s) :	1-4/1-4/2-16	2-5/2-5/2-20	1-6/1-6/3-24	2-7/2-7/3-30	1-8/1-8/4-32	2-8/2-8/6-36
No. Rencontré :	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 6	Guerrier : 7	Guerrier : 8	Guerrier : 9	Guerrier : 10	Guerrier : 11
Moral :	8	8	9	9	10	10
Type de Trésor :	H	H	H	H	H	H
Alignement :	Neutre	Chaotique	Chaotique	Neutre	Chaotique	Loyal

Type de dragon	Habitat	Souffle	Longueur et Largeur du souffle	Forme du souffle	Chance de parole	Chance de sommeil	Sorts (par niveau) 1	2	3
Blanc	Région froide	Froid	24 m x 9 m	Cône	10%	50%	3	-	-
Noir	Marécages	Acide	18 m x 1,5 m	Ligne	20%	40%	4	-	-
Vert	Jungle, forêt	Chlore gazeux	15 m x 12 m	Nuage	30%	30%	3	3	-
Bleu	Désert, plaine	Éclair	30 m x 1,5 m	Ligne	40%	20%	4	4	-
Rouge	Montagne, colline	Feu	27 m x 9 m	Cône	50%	10%	3	3	3
d'Or	N'importe où	Feu/Gaz	27 m x 9 m/15 m x 12 m	Cône/Nuage	100%	5%	4	4	4

Les dragons sont une très vieille race d'énormes lézards ailés. Ils aiment vivre dans des endroits isolés, coupés du monde, peu fréquentés des hommes. Bien qu'ils diffèrent par la couleur de leurs écailles, tous ont certaines choses en commun : ils sont ovipares, carnivores, leur souffle est une arme, ils aiment les trésors, et ils feront tout ce qui est possible pour sauver leur vie, même se rendre. Les souffles, les trésors et la reddition (soumission d'un dragon) sont expliqués dans les descriptions qui suivent.

Les dragons sont fiers de leur longévité (certains d'entre eux vivent des centaines ou des milliers d'années) et du fait de cela ont tendance à négliger les races plus jeunes (telles que les Hommes). Les dragons Chaotiques peuvent capturer des hommes, mais en principe ils les tuent et les dévorent immédiatement. Les dragons Neutres peuvent soit attaquer, soit ignorer totalement un groupe. Les dragons Loyaux peuvent éventuellement aider un groupe si les joueurs se montrent dignes de ce grand honneur. Lorsqu'il interprète un dragon, le MD doit bien jouer son rôle. Du fait qu'ils sont très orgueilleux, même le plus affamé des dragons marquera une pause pour écouter des flatteries (si personne ne l'attaque et s'il comprend la langue de l'interlocuteur).

• **DÉGÂTS DES SOUFFLES DE DRAGON :** Tous les dragons ont une possibilité d'attaque spéciale en plus de leurs pattes (griffes) et de leurs morsures : leur souffle. Tout dragon peut utiliser ce souffle 3 fois par jour. La 1ère attaque d'un dragon est toujours avec son souffle.

Le nombre de points de dégâts qu'inflige le souffle est égal au nombre de points de vie du dragon. Donc toute blessure faite à un dragon réduira les propres dégâts qu'il peut occasionner avec son souffle.

Après la 1ère attaque avec son souffle, le dragon peut choisir d'attaquer avec ses pattes (griffes) et de mordre. Pour déterminer cela au hasard, lancez 1d6 :

- un résultat de 1-3 signifie que le dragon utilisera ses griffes et mordra,
- un résultat de 4-6 signifie que le dragon soufflera à nouveau.

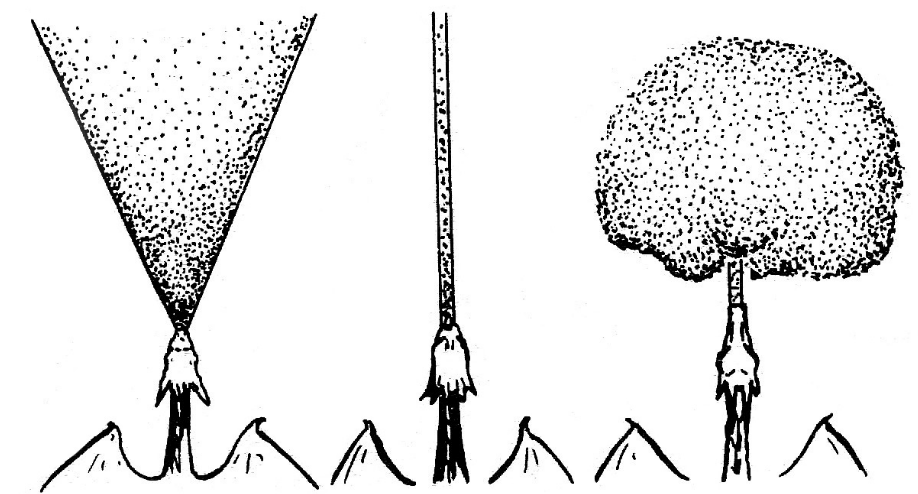
• **FORME DU SOUFFLE :** Le souffle d'un dragon peut avoir l'une des 3 formes suivantes : un **cône**, une **ligne** ou un **nuage**.

❖ Un souffle en **forme de cône** mesure 60 cm au sortir de la gueule du dragon et 9 m dans sa plus grande largeur.

Exemple : la zone d'effet du souffle d'un dragon blanc est un cône de 24 m de long et de 9 m de large à son extrémité la plus éloignée.

❖ Un souffle en **forme de ligne** s'étire vers la victime en ligne droite (et peut même se courber). Ce souffle mesure 1,5 m de large, même au sortir de la gueule du dragon.

❖ Un souffle en **forme de nuage** sort de la gueule du dragon puis forme un nuage de 15 m x 12 m sur une hauteur de 6 m autour des cibles qui sont directement devant lui.



6

• **JETS DE PROTECTION :** Toute personne prise dans la zone d'effet du souffle d'un dragon peut effectuer un jet de protection. Si elle le réussit, elle ne subira que la moitié des dégâts normalement causés. Les dragons réussissent automatiquement leur jet de protection contre toute forme d'attaque identique à leur souffle et ne sont jamais affectés par des attaques non magiques similaires aux leurs.

> **Exemple :** Un dragon rouge ne se verra infliger aucun dégât par de l'huile enflammée (qu'il ignorera même généralement) et ne subira que la moitié des dégâts causés par un sort basé sur le feu comme la **boule de feu**.

• **PAROLE :** Les dragons sont intelligents et certains peuvent parler le Dragon et le Commun. Le pourcentage inscrit sous la mention **Chance de Parole** indique la possibilité qu'a un dragon de pouvoir parler. Les dragons doués de parole sont capables d'utiliser les sorts des magiciens et des elfes. Le nombre de sorts ainsi que leur niveau sont donnés à la mention **Sorts (par niveau)**. Par exemple, "3 3 – " signifie que le dragon peut lancer 3 sorts du 1er niveau et 3 sorts du 2e niveau, mais aucun du 3e niveau. Les sorts des dragons sont généralement déterminés au hasard.

• **DRAGONS ENDORMIS :** Le pourcentage sous la mention **Chance de sommeil** s'applique lorsqu'un groupe rencontre un dragon au sol (les dragons en vol ne dorment jamais). Tout résultat supérieur au pourcentage indiqué signifie que le dragon n'est pas endormi (quoiqu'il puisse feindre de l'être). Si un dragon est endormi, il peut être attaqué avec un bonus de +2 au toucher pendant un round, durant lequel il se réveillera. Le combat se déroulera ensuite normalement pour le second round et les suivants.

6

• **SOUMETTRE UN DRAGON :** Quand les personnages rencontrent un dragon, ils peuvent essayer de le soumettre plutôt que de le tuer. Pour soumettre un dragon, toutes les attaques doivent se faire "avec le plat de l'épée". Ceci élimine donc les projectiles et les sorts. Les attaques et les dégâts sont déterminés normalement lorsque l'on essaie de soumettre le dragon. Le dragon se battra normalement (les dégâts infligés durant la tentative de le soumettre ne réduisent pas les dégâts causés par son souffle) jusqu'à ce qu'il atteigne 0 points de vie ou moins, après quoi il se rendra. Un dragon peut être soumis car il réalise que ses attaquants auraient pu le tuer s'ils l'avaient voulu. Il se rendra donc et reconnaîtra que les adversaires ont gagné la bataille, sauvant ainsi sa propre vie.

Un dragon soumis tentera de s'échapper ou de se rebeller contre son "maître" si le groupe lui en donne la chance par négligence. Par exemple, un dragon laissé sans surveillance pendant la nuit, ou à qui l'on confie un tour de garde tout seul, considèrera que ce sont des occasions à ne pas laisser passer. Un dragon soumis peut être vendu. Le MD décide du prix qui ne devrait cependant pas excéder 1.000 po par point de vie. Il peut être obligé de servir le personnage qui l'a soumis. Si on donne ordre au dragon d'exécuter une tâche de toute évidence suicidaire, le dragon essaiera de s'enfuir ou de tuer ceux qui l'ont capturé.



• **ÂGE :** Les caractéristiques données sont valables pour un dragon de taille moyenne. Les jeunes dragons sont plus petits et ont acquis peu de trésor, les dragons plus âgés sont plus grands et ont plus de richesses. Selon leur taille, les dragons se classent sur une échelle qui va de 3 dés de vie inférieurs à 3 dés de vie supérieurs à la moyenne. Par exemple, les dragons rouges peuvent avoir de 7 à 13 dés de vie selon leur âge.

• **TRÉSOR :** Les dragons les plus jeunes peuvent n'avoir que le quart ou la moitié de la liste normale des trésors, alors que les plus vieux peuvent en avoir le double. Le trésor des dragons ne se trouve que dans leur antre qui est rarement laissée sans surveillance et bien dissimulée à l'abri des regards indiscrets.

• **DRAGONS D'OR :** Tous les dragons d'or parlent et utilisent des sorts. Ils peuvent aussi changer d'apparence, se présentant souvent sous la forme d'un animal ou d'un humain. Ils peuvent souffler aussi bien du feu (comme le dragon rouge) que du chlore (comme le dragon vert), mais n'ont néanmoins qu'un total de 3 souffles par jour (pas 6). Le type d'attaque par souffle devrait être choisi par le MD selon la situation.

Les dragons sont des monstres extrêmement puissants et devraient être utilisés avec précaution en cas de rencontre avec des personnages de faible niveau. Il est recommandé au MD de n'employer que les monstres les plus jeunes et les plus petits tant que les personnages n'ont pas atteint au moins le 4e niveau.

Dragon de mer

Classe d'armure :	1
Dé(s) de Vie :	8
Déplacement : (en vol ou en nageant)	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure ou 1 souffle
Dégât(s) :	3-24
No. Rencontré :	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 8 (voir ci-dessous)
Moral :	9
Type de Trésor :	H
Alignement :	Neutre

Les dragons de mer sont intelligents et généralement de couleur verte avec une crête d'un vert-jaune vif. Ils ont 20% de chances de parler et de lancer des sorts (trois sorts du 1er niveau et trois du 2e niveau). Leur souffle est un nuage de poison de 6 m de diamètre qu'ils peuvent cracher jusqu'à 30 m, ceci trois fois par jour (50%

de chances de l'utiliser). Ceux pris dedans doivent réussir un jet de protection contre le Souffle de dragon ou mourir. (Ce poison devient inoffensif après 1 round). Leur morsure n'est pas venimeuse.

Les caractéristiques données sont pour un dragon de mer de taille moyenne. Comme pour les autres types de dragons, les plus jeunes sont plus petits et ont acquis moins de trésors, tandis que les plus âgés sont plus grands et ont plus de richesses. Selon leur taille, les dragons se classent sur une échelle qui va de 3 dés de vie inférieurs à 3 dés de vie supérieurs à la moyenne.

Les dragons de mer ont des ailes-nageoires qui leur permettent de planer au-dessus de l'eau (à la manière des poissons volants) pendant 6 rounds maximum. Ils résident dans des cavernes sous-marines ou dans des épaves gisant au fond des océans et attaquent parfois les navires qui passent pour récupérer de la nourriture et des trésors.

Dryade

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	2*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	Voir ci-dessous
Dégât(s) :	0
No. Rencontré :	0 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	6
Type de Trésor :	D
Alignement :	Neutre

Une dryade est un esprit sylvestre féminin d'une grande beauté qui réside dans un lieu boisé ou une forêt épaisse. Chaque dryade vit dans un arbre spécifique et elle mourra en un tour si elle s'en éloigne de plus de 72 m. Elle mourra également si son arbre meurt. Lorsqu'une dryade ne veut pas être vue, elle se fond dans son arbre pour ne faire plus qu'un avec lui. Les dryades sont non violentes et extrêmement timides, mais elles se méfient beaucoup des étrangers. Si se tenir aux abords de l'arbre d'une dryade est sans danger, approcher ou suivre une telle créature expose celui qui le fait à une attaque par le puissant sort de **charme-personne** qu'elle peut lancer. La victime effectuera son jet de protection contre les Sorts avec une pénalité de -2. Un personnage charmé s'approchera de l'arbre et sera entraîné à l'intérieur ; à moins d'être secourue sur le champ, la victime disparaîtra à tout jamais. Les dryades dissimulent leurs trésors dans des trous sous les racines de leur arbre.



Ectoplasme*

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	6*
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol :	72 m (24 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-4 + spécial
No. Rencontré :	1-3 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	6
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Les ectoplasmes sont des créatures magiques. Ils semblent être matériels, mais leur corps est en réalité formé de brume qu'ils peuvent transformer à volonté en n'importe quelle forme de taille humaine ou plus petite. Ils utilisent leurs pouvoirs pour tromper et attirer leurs victimes vers des endroits dangereux. Ils peuvent prendre l'apparence d'un aventurier amical, d'un chien boiteux ou de quoi que ce soit qui puisse passer par la tête du MD. Les ectoplasmes peuvent voler et, étant faits de brume, peuvent marcher sur l'eau ou les sables mouvants comme s'il s'agissait de terre ferme puis appeler à l'aide. Ceux qui se précipiteront pour les aider découvriront brusquement que le sol est en fait un piège mortel.

Les attaques magiques sur les ectoplasmes feront des dégâts normaux alors que les autres attaques ne feront que des demi-dégâts. Les ectoplasmes peuvent se rendre **invisibles** à volonté et lancer une fois par jour les sorts suivants : **confusion**, **terrain hallucinatoire** et **force fantasmagorique**. Ces créatures n'ont aucun courage et si leurs pièges sont découverts, elles se rendront immédiatement invisibles et tenteront de fuir. Elles ne se battront que si elles y sont obligées, leurs attaques infligeant 1-4 points de dégâts.

Éfrit (Mineur)*

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	10*
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol :	72 m (24 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	2-16
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Guerrier : 15
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique

Les éfrits sont des élémentaux de feu possédant leur libre arbitre. Ils apparaissent généralement sous la forme de nuages de fumée qui se matérialisent en un géant au visage démoniaque et cerné de flammes. L'air qui les entoure est toujours chaud et enfumé. Ils sont de nature magique et effectuent leurs jets de protection comme des guerriers du 15e niveau. Ils ne peuvent être blessés que par la magie ou des armes magiques.

Les éfrits peuvent, comme les djinns, **créer des objets, créer des illusions** et **devenir invisible**. Ils peuvent aussi créer un **mur de feu**, ceci 3 fois par jour. Un éfrit peut transformer son corps en un pilier de feu qui embrasera tous les objets inflammables se trouvant dans un rayon de 1,5 m et infligera 1-8 points de dégâts supplémentaires à toutes créatures qu'il frappe. Il peut conserver cette forme durant 3 rounds maximum. Les éfrits peuvent voler et, se faisant, transporter jusqu'à 10.000 pièces.

Un éfrit peut être invoqué par un magicien de haut niveau qui aurait découvert le sort adéquat. Une fois invoqué, il est tenu de servir pendant 101 jours. Les éfrits sont des serviteurs réticents et difficiles et obéiront au pied de la lettre aux instructions qu'on leur donne, cherchant cependant à déformer le sens de ce qu'on leur a demandé de faire afin de causer des problèmes à leur maître. Ils détestent les djinns et les attaquent à vue.

Élémental*

	Air	Terre	Feu	Eau
Classe d'armure :	Variable	Variable	Variable	Variable
Dé(s) de Vie :	Variable	Variable	Variable	Variable
Déplacement :	En vol : 108 m (36 m)	18 m (6 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m) En nageant : 54 m (18 m)
Attaque(s) :	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial
Dégât(s) :	Variable	Variable	Variable	Variable
No. Rencontré :	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
JP Comme :	Variable	Variable	Variable	Variable
Moral :	10	10	10	10
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

Les élémentaux ne peuvent être invoqués qu'à partir d'une grande quantité de l'élément qui les concerne (en plein air, de la terre ou de la roche nue, un grand feu, une grande mare). Une fois invoqués, ils doivent être en permanence contrôlés par celui qui est à l'origine de cette invocation. Ce contrôle nécessite une concentration totale. Si l'invocateur se déplace de plus de la moitié de sa vitesse normale, reçoit des dégâts en combat ou fait quoi que ce soit d'autre que se concentrer sur l'élémental, ce dernier se retournera contre lui et cherchera à l'attaquer. Il attaquera également toute créature qui s'interposera entre eux. Une fois le contrôle perdu, il ne peut jamais être récupéré. Un élémental disparaît s'il est dissipé, s'il est tué ou si son invocateur lui ordonne de retourner d'où il vient (à condition qu'il soit toujours sous le contrôle de ce dernier). Les élémentaux ne peuvent être blessés que par la magie ou des armes magiques.

6

Les *élémentaux de bâton magique* (les plus faibles) sont invoqués par un magicien qui utilise un bâton spécial. Les *élémentaux d'objet* sont invoqués à l'aide d'un objet magique spécial. Les *élémentaux conjurés* sont invoqués par le sort du 5ᵉ niveau de magicien/elfe.

	CA	*DV*	*Dégâts*	*JP comme*
Bâton	2	8	1-8	Guerrier : 8
Objet	0	12	2-16	Guerrier : 12
Conjuré	-2	16	3-24	Guerrier : 16

Un **élémental de l'air** ressemble à un grand tourbillon de 60 cm de haut et 15 cm de diamètre pour chaque DV qu'il possède (un élémental de bâton mesurerait 4,8 m de haut et aurait un diamètre de 1,2 m). Le tourbillon emportera puis projettera sur le côté toutes les créatures de moins de 2 DV qui ratent leur jet de protection contre le Rayon mortel. Les élémentaux de l'air infligent 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures volantes.



Un **élémental de terre** ressemble à un énorme humanoïde de 30 cm de haut pour chaque DV qu'il possède (un élémental conjuré mesurerait 4,8 m de haut). Les élémentaux de terre ne peuvent pas traverser une étendue d'eau dont la largeur est supérieure à leur taille. Ils infligent 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures se trouvant sur le sol.

Un **élémental de feu** ressemble à un pilier de flammes rugissantes de 30 cm de haut et 30 cm de diamètre pour chaque DV qu'il possède (un élémental d'objet mesurerait 3,6 m de haut pour un diamètre identique). Les élémentaux de feu ne peuvent pas traverser une étendue d'eau dont la largeur est supérieure à leur diamètre. Ils infligent 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures dont les facultés naturelles sont basées sur le froid.

Un **élémental d'eau** ressemble à une grande vague d'eau de 15 cm de haut et 60 cm de diamètre pour chaque DV qu'il possède (un élémental de bâton mesurerait 1,2 m de haut et aurait un diamètre de 4,8 m). Les élémentaux d'eau ne peuvent pas s'éloigner à plus de 18 m d'une étendue d'eau. Ils infligent 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures se trouvant dans l'eau.

Éléphant

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	9
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 défenses ou 1 piétinement
Dégât(s) :	2-8/2-8 ou 4-32
No. Rencontré :	0 (1-20)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	8
Type de Trésor :	Voir ci-dessous
Alignement :	Neutre

Le nombre d'éléphants rencontrés peut aller du simple mâle solitaire à une horde entière. Mâles et femelles ont tous les deux des défenses.
Lors d'un combat, les éléphants chargent d'abord, frappant avec leurs défenses qui infligent alors doubles dégâts. Puis dans les rounds qui suivent, ils essayent soit de frapper leurs adversaires avec leurs défenses (25%), soit de les piétiner (75%). Si cet adversaire est de la taille d'un homme ou plus petit, l'éléphant bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets "pour toucher" lorsqu'il piétine.

Les éléphants vivent en bordure des zones de forêts subtropicales. Leurs défenses sont recherchées pour leur ivoire et peuvent être vendues entre 100-600 po chacune.

Elfe

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	1 + 1*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8 ou par arme
No. Rencontré :	1-4 (2-24)
JP Comme :	Elfe : 1
Moral :	8 ou voir ci-dessous
Type de Trésor :	E
Alignement :	Neutre

Les elfes peuvent aussi être des PNJ. Chaque elfe aura 1 sort du 1ᵉʳ niveau (choisi au hasard). Tout groupe de 15 elfes ou plus aura un chef de niveau 2-7 (1d6 + 1). Vérifiez s'il possède des objets magiques en multipliant son niveau par 5. Le résultat donnera le pourcentage de chances qu'a ce chef de posséder un objet magique dans chacune des sous-tables d'objets magiques. Jetez le dé pour chaque sous-table d'objets magiques, en les vérifiant toutes. Tant que leur chef est en vie, le moral des elfes est 10 plutôt que 8.

Esprit follet

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	½* (1-4 pv)
Déplacement :	18 m (6 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 sort
Dégât(s) :	Voir ci-dessous
No. Rencontré :	3-18 (5-40)
JP Comme :	Elfe : 1
Moral :	7
Type de Trésor :	S
Alignement :	Neutre

Les esprits follets sont de petits êtres ailés mesurant environ 30 cm et apparentés aux pixies et aux elfes. Bien que timides, ils sont très curieux et ont un sens de l'humour bien particulier. Cinq esprits follets agissant de concert peuvent jeter un sort d'**envoûtement**. Il prend la forme d'une mauvaise plaisanterie, comme faire trébucher ou avoir le nez qui s'allonge. L'effet exact du sort jeté est laissé à la discrétion du MD. Les esprits follets ne causeront jamais la mort volontairement même s'ils sont attaqués (les effets de l'**envoûtement** peuvent être supprimés par le sort de **désenvoûtement**).

Esprit frappeur

Classe d'armure :	Aucune
Dé(s) de Vie :	Aucun
Déplacement :	Spécial
Attaque(s) :	Spécial
Dégât(s) :	Spécial
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Aucun
Moral :	12
Type de Trésor :	Tous
Alignement :	Neutre

Un esprit frappeur n'est pas un être physique mais un esprit espiègle qui est lié à un endroit précis, en général une pièce, mais parfois une petite maison ou bien une zone en terrain découvert ou en forêt. Les esprits frappeurs ne peuvent pas être combattus par des moyens normaux. Ils doivent être exorcisés par un clerc de haut niveau. En raison de la nature singulière des esprits frappeurs, il est préférable de les éviter. Quiconque entre dans leur zone se retrouve pris dans un véritable chaos.

Un esprit frappeur inflige des dégâts à ses adversaires en utilisant les objets autour de lui, comme un bâton, une chaise ou une assiette. La plupart des objets utilisés comme armes par un esprit frappeur sont petits et causent peu de dommages (généralement 1-3 points de dégâts). En règle générale, l'esprit frappeur déplacera de nombreux objets en même temps, n'en choisissant qu'un ou deux comme armes. Parfois l'esprit ne tentera que de faire tomber sa victime, la plongeant dans la confusion ou lui faisant simplement peur.

Essaim d'insectes

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	(2-4)
Déplacement :	9 m (3 m)
En vol :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 essaim
Dégât(s) :	2 points
No. Rencontré :	1 essaim (1-3 essaims)
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	11
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Un essaim d'insecte est un type particulier de monstre. Ce n'est pas une créature unique mais un ensemble de minuscules créatures qui agissent de concert. Un essaim peut être attiré par la lumière, ou par une odeur bizarre, ou peut vouloir défendre son nid. Un essaim a environ les proportions suivantes : 3 m x 9 m, mais il peut être plus petit ou plus grand. Les créatures pouvant vivre en essaim sont, par exemple : les fourmis, les araignées et les mille-pattes (rampants), les mouches et les guêpes (volants), les scarabées et les sauterelles (à la fois rampants et volants).

Si un personnage se trouve pris dans un essaim, il est automatiquement touché par les créatures et subira 2 points de dégâts à chaque round. Si le personnage n'a pas d'armure, les dégâts seront doubles. Si le personnage tente de parer à l'attaque (expliqué ci-après) ou s'échappe de l'essaim, les dégâts seront diminués de moitié. Il faut 3 rounds à un personnage qui s'est échappé de l'essaim pour écraser les insectes restants.

Les personnages peuvent parer à l'attaque en faisant virevolter une arme ou un objet similaire. Si l'objet est une torche, l'essaim subira 1-4 points de dégâts. Les armes ne feront aucun mal à un essaim d'insectes. Les essaims sont affectés par le sort **sommeil** (qui affectera l'essaim entier), par la fumée (qui le fera s'éloigner), et le feu ou le froid extrême (qui lui infligera des dégâts). Le MD peut choisir d'autres choses qui affecteront les essaims s'il le désire.

Si un essaim est en colère (il a reçu des dégâts), il poursuivra les personnages tant qu'il le peut. On peut échapper à la poursuite en se mettant hors de vue ou en plongeant sous l'eau. Si un personnage plonge, il subira des dégâts pendant encore 1 round puis tous les insectes sur lui mourront.

Fantôme (Esprit hanteur)

Classe d'armure :	1
Dé(s) de Vie :	5
Déplacement :	4,5 m (1,5 m)
En vol :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 + spécial
Dégât(s) :	1-6
No. Rencontré :	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Un fantôme (appelé aussi esprit hanteur) ne peut apparaître qu'à l'un des trois endroits suivants : là où il est mort, dans un cimetière, ou alors près d'un trésor précieux qu'il possédait de son vivant. Les fantômes apparaissent toujours tels qu'ils étaient juste avant leur mort, qu'ils fussent vêtus de robes et de peignoirs coûteux ou bien couverts de blessures. Ils sont toujours translucides.

Lorsqu'il réussit à toucher un adversaire, un fantôme, de par l'effroi qu'il engendre, a 50% de chances de le faire vieillir de 1 à 8 ans (1d8).

Contrairement à la croyance populaire, tous les fantômes ne font pas cliqueter des chaînes ni ne gémissent. Certains portent des épées, d'autres des bâtons ou des baguettes. Ils conservent leur ancienne personnalité – certains préférant parler, d'autres rire ou bien se tenir tranquille. Les fantômes sont tous chaotiques et attaqueront toujours, ceci dans l'espoir que leur victime aille ainsi grossir les rangs des légions de morts-vivants. Les fantômes peuvent être repoussés par le Vade Retro d'un clerc comme s'ils étaient des **nécrophages**. Comme tous les morts-vivants, ils ne sont pas affectés par les sorts de **sommeil**, **charme** et **paralysie**.

Il y a un système de hiérarchie au sein des fantômes qui est basé sur le statut social qu'ils occupaient dans leur vie antérieure. S'ils étaient puissants ou riches de leur vivant, alors ils seront puissants parmi les morts-vivants. Il y a même des esclaves parmi les fantômes. Parfois ils servent ceux qu'ils ont servis de leur vivant.

Faucon

	Normal	*Géant*
Classe d'armure :	8	6
Dé(s) de Vie :	½ (1-4 pv)	3 + 3
Déplacement (en vol) :	144 m (48 m)	135 m (45 m)
Attaque(s) :	1	1
Dégât(s) :	1-2	1-6
No. Rencontré :	0 (1-6)	0 (1-3)
JP Comme :	Homme Normal	Guerrier : 2
Moral :	7	8
Type de Trésor :	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre

Les faucons sont des rapaces qui planent sur les courants aériens, observant le sol à la recherche de proies. Si un faucon surprend sa victime, il lui infligera doubles dégâts lors de sa première attaque.

Faucon normal : Ils n'attaqueront pas les créatures de taille humaine ou plus grande à moins que celles-ci ne semblent incapables de se défendre (blessées, ligotées, etc.).

Faucon géant : Ces oiseaux font la taille d'un très grand chien ou d'un petit poney. Ils sont très forts et attaqueront des créatures de taille humaine s'ils sont affamés. Ils peuvent emporter dans leurs serres des proies de la taille d'un tinigens.

Les deux types de faucons peuvent être entraînés par un **dresseur d'animaux** (voir page 44) pour servir d'animal de compagnie ou de garde.

Félins, Grands

	Lion des Montagnes (puma)	*Panthère*	*Lion*
Classe d'armure :	6	4	6
Dé(s) de Vie :	3 + 2	4	5
Déplacement :	45 m (15 m)	63 m (21 m)	45 m (15 m)
Attaque(s) :	... 2 griffes/1 morsure chacun …		
Dégât(s) :	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-8	2-5/2-5/1-10
No. Rencontré :	1-4 (1-4)	1-2 (1-6)	1-4 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 2	Guerrier : 2	Guerrier : 3
Moral :	8	8	9
Type de Trésor :	U	U	U
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

	Tigre	*Tigre à dents de sabre*
Classe d'armure :	6	6
Dé(s) de Vie :	6	8
Déplacement :	45 m (15 m)	45 m (15 m)
Attaque(s) :	... 2 griffes/1 morsure chacun …	
Dégât(s) :	1-6/1-6/2-12	1-8/1-8/2-16
No. Rencontré :	1 (1-3)	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 4
Moral :	9	10
Type de Trésor :	U	V
Alignement :	Neutre	Neutre

Les grands félins sont en principe prudents et éviteront de se battre à moins qu'ils n'y soient poussés par la faim ou qu'ils soient piégés sans possibilité de fuir. Bien qu'ils puissent être d'humeur calme ou enjouée, ils sont sujets à des changements d'attitude brusques et violents. Ils prennent souvent goût à un type particulier de nourriture et feront tout leur possible pour chasser leur proie favorite. Il arrive que ce goût particulier soit celui de la chair humaine. Les grands félins s'aventureront rarement trop profondément dans les cavernes, préférant se tenir prêts à regagner l'extérieur. En dépit de leur timidité ils sont très curieux et peuvent se mettre à suivre un groupe par simple curiosité. Ils chasseront toujours une proie qui s'enfuit.

- **Lion des montagnes (puma)** : Cette espèce au pelage fauve vit essentiellement dans les régions montagneuses mais habite aussi les forêts et les déserts. Ils s'aventurent plus profondément dans les donjons que les autres espèces de grands félins.
- **Panthère** : On trouve les panthères dans les plaines, les forêts et les savanes. Extrêmement rapides, elles dépassent à la course la plupart de leurs proies sur une courte distance.
- **Lion** : Les lions vivent habituellement dans des climats chauds et se plaisent dans la savane et la brousse en bordure des déserts. Ils chassent généralement en bandes.
- **Tigre** : Les tigres sont les plus grands des félins que l'on rencontre habituellement. Ils préfèrent les climats plus frais et les terrains boisés où leur pelage rayé leur offre un certain camouflage, ce qui est utile pour la chasse. En forêt, ils surprendront leur proie sur un résultat de 1-4 (sur 1d6).
- **Tigre à dents de sabre** : Ce sont les plus grands et les plus féroces des félins. Ils ont des crocs démesurés, d'où leur nom. C'est heureusement une espèce pratiquement éteinte, sauf dans les régions de type "monde perdu".

Fils du soleil

Classe d'armure :	0
Dé(s) de Vie :	10*-14*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8 +3
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	10-14
Moral :	9 (12)
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Loyal

Les fils du soleil sont des membres de la Confrérie du Soleil, ennemie mortelle des éfrits. Ils appartiennent à une race d'humanoïdes appelés Sollux, mesurant 2,10 mètres de haut et ayant la peau rouge écarlate et des cheveux flamboyants. Ils sont apparentés aux éfrits mais d'alignement Loyal. Les membres de la Confrérie du Soleil sont reconnaissables à leurs armures d'or rouge et leurs boucliers représentant un soleil ardent (ceux-ci agissent comme un sort de **lumière**). Tous les Sollux sont immunisés contre les **illusions** et peuvent **détecter**

l'invisible à volonté. Ils ne sont pas affectés par le feu normal et les attaques magiques à base de feu ont une pénalité de -1 aux jets "pour toucher" et aux dégâts.

Les fils du soleil ont des dés de vie qui varient entre 10 et 14. Ils ont normalement un moral de 9 mais celui-ci passe à 12 lorsqu'ils combattent des éfrits.

Fleur de lotus ambré

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	0
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	Spécial
No. Rencontré :	0 (3-18)
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

La fleur de lotus ambré ressemble à un nénuphar doré de la taille d'une fleur de tournesol. Quand une créature se rapproche à moins de 3 mètres de la fleur, celle-ci s'ouvre et dégage brusquement un nuage de pollen de 12 m x 12 m. Tout individu se trouvant dans la zone affectée doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou s'endormir pendant 4-16 tours. La fleur peut projeter un nouveau jet de pollen tous les 3-12 rounds. Les fleurs de lotus ambré agissent souvent de concert avec d'autres plantes dangereuses comme les roses vampires et les arbres-tueurs.

Fourmi géante

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	4*
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	2-12
No. Rencontré :	2-8 (4-24)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	7 voir ci-dessous
Type de Trésor :	U ou voir ci-dessous
Alignement :	Neutre

Les fourmis géantes sont de grandes fourmis noires de 1,8 m de long. Elles sont omnivores. Lorsqu'elles ont faim, elles dévorent tout ce qui est comestible sur leur passage. Une fois engagées dans un combat, elles se battront jusqu'à la mort, essayant même de passer au travers de flammes pour atteindre leurs adversaires. Leurs fourmilières seront toujours gardées par 4 à 24 fourmis géantes. Il circule des légendes sur des fourmis exploitant des mines d'or, et il y a 30% de chances qu'une fourmilière contienne la valeur de 1d10 x 1.000 po en pépites.

Furet géant

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	1 + 1
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	1-8
No. Rencontré :	1-8 (1-12)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	8
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les furets géants ressemblent à des belettes de 90 cm de long. Ils chassent les rats géants sous terre et sont parfois dressés dans ce but. Ils sont d'humeur très changeante et sont connus pour attaquer parfois leurs dresseurs ou d'autres humains.



Gargouille*

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	4*
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	2 griffes/1 morsure/ 1 corne
Dégât(s) :	1-3/1-3/1-6/1-4
No. Rencontré :	1-6 (2-8)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	11
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Les gargouilles sont des monstres magiques et effectuent leur JP comme les Guerriers : 8. Elles ne peuvent être touchées que par des armes magiques ou des sorts. Comme représentées dans l'architecture médiévale, les gargouilles sont d'hideuses bêtes ailées, pourvues de cornes, de griffes et de crocs. Leur peau ressemble à de la pierre et on peut parfois les confondre avec des statues. Les gargouilles sont très rusées et au moins semi-intelligentes. Elles attaqueront presque tout ce qui les approche. Elles ne sont pas affectées par les sorts **sommeil** ou **charme-personne**. Nous conseillons



au MD de n'utiliser les gargouilles que si les personnages des joueurs ont acquis au moins une arme magique.

6

Géant

	Collines	*Pierre*	*Glaces*
Classe d'armure :	4	4	4
Dé(s) de Vie :	8	9	10 + 1
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1	1	1
Dégât(s) :	2-16	3-18	4-24
No. Rencontré :	1-4 (2-8)	1-2 (1-6)	1-2 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 9	Guerrier : 10
Moral :	8	9	9
Type de Trésor :	E + 5.000 po	E + 5.000 po	E + 5.000 po
Alignement :	Chaotique	Neutre	Chaotique

	Feu	*Nuages*	*Tempêtes*
Classe d'armure :	4	4	2
Dé(s) de Vie :	11 + 2	12 + 3	15
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1	1	1
Dégât(s) :	5-30	6-36	8-48 + spécial
No. Rencontré :	1-2 (1-3)	1-2 (1-3)	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 11	Guerrier : 12	Guerrier : 15
Moral :	9	10	10
Type de Trésor :	E + 5.000 po	E + 5.000 po	E + 5.000 po
Alignement :	Chaotique	Neutre	Loyal

- **Géant des collines** : Ces brutes velues mesurent 3,6 m de haut et sont très stupides. Ils sont vêtus de peaux de bêtes et armés d'énormes gourdins ou épieux. Ils vivent dans les contreforts des montagnes et lancent parfois des raids contre les communautés humaines pour piller et se procurer de la nourriture.

- **Géant de pierre** : Ces géants mesurent 4,2 m de haut et leur peau grise ressemble à de la roche. Ils utilisent de grandes stalactites en guise de gourdins et peuvent lancer jusqu'à une distance de 90 m des rochers qui infligent 3-18 (3d6) points de dégâts. Ils vivent dans des cavernes ou dans de grossières huttes de pierre qui sont parfois (50%) gardées par 1-4 ours des cavernes.

- **Géant des glaces** : Ces géants impressionnants ont la peau pâle et les cheveux bleu clair ou blond délavé. Ils mesurent 5,4 m de haut, ont de longues barbes et portent des fourrures et des armures en fer. Ils peuvent lancer jusqu'à 60 m des rochers qui infligent 3-18 (3d6) points de dégâts. Ils construisent souvent des châteaux sur les sommets de montagnes enneigées. Ceux-ci seront toujours gardés soit par 3-18 (3d6) ours polaires (20% de chances), soit par 6-36 (6d6) loups (80% de chances). Les géants des glaces sont insensibles aux attaques basées sur le froid.

- **Géant du feu** : Ces géants à la peau rouge ont des cheveux et une barbe d'un noir de jais. Ils mesurent 4,8 m de haut et portent des armures en cuivre, en laiton ou en bronze. Ils peuvent lancer jusqu'à 60 m des rochers qui infligent 3-18 (3d6) points de dégâts. Ils vivent généralement près de volcans ou autres lieux très chauds. Leurs châteaux ont des murs peu élevés mais très épais faits d'une argile noire cuite et renforcée par du métal. Ceux-ci seront toujours gardés soit par 1-3 hydres (20%), soit par 3-18 (3d6) molosses sataniques (80%). Ces géants ne sont pas affectés par les attaques basées sur le feu.

- **Géant des nuages** : Les cheveux ainsi que la peau de ces féroces géants sont blancs ou gris. Ils portent des robes aux teintes pâles et mesurent 6 m de haut. Les géants des nuages ont la vue perçante et l'odorat aiguisé, aussi ne sont-ils que rarement surpris (1 chance sur 6). Ils peuvent lancer jusqu'à 60 m des rochers qui infligent 3-18 (3d6) points de dégâts. Ils vivent dans des châteaux bâtis à flanc de montagne ou au sommet de masses nuageuses. Ceux-ci seront toujours gardés soit par 3-18 (3d6) faucons géants (nuages ou montagnes), soit par 6-36 (6d6) loups géants (montagnes seulement). Les géants des nuages détestent être dérangés et peuvent bloquer des cols de montagne pour dissuader d'éventuels intrus.

- **Géant des tempêtes** : Ce sont les plus grands des géants, dépassant souvent les 6,6 m de haut. Ils ont une peau couleur bronze et des cheveux jaunes ou rouge vif. Ils aiment les orages et peuvent en créer un en 1 tour. Lorsqu'il y a un orage, un géant des tempêtes peut lancer un **éclair de foudre** tous les 5 rounds. Cet éclair infligera un nombre de dégâts équivalent au nombre de point de vie que possède le géant à ce moment là (un jet de protection contre les Sorts réussi réduira les dégâts de moitié). Les géants des tempêtes vivent dans des châteaux bâtis au sommet de montagnes, dans des nuages ou profondément sous les eaux. Ceux-ci seront toujours gardés soit par 2-8 (2d4) griffons (montagnes et nuages), soit par 3-18 (3d6) crabes géants (sous l'eau). La foudre n'a aucun effet sur ces géants et on les rencontre souvent au cœur de terribles tempêtes, savourant le temps déchaîné.



Gelée ocre*

Classe d'armure :	8
Dé(s) de Vie :	5*
Déplacement :	9 m (3 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	2-12
No. Rencontré :	1 (0)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

La gelée ocre est une amibe géante de couleur ocre que seuls le feu et le froid peuvent blesser. Les coups donnés par les armes ou l'électricité ne font que les diviser en plusieurs (1d4 + 1) gelées ocres plus petites (2 dés de vie). La gelée ocre inflige 2d6 points de dégâts par round sur la chair sans protection. Les gelées ocres plus petites ne font que la moitié des dégâts. Elles s'infiltrent par les petites fentes, détruisent le bois, le cuir et le tissu en un round mais ne peuvent pas manger à travers le métal ni la pierre.

Génie des eaux

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-4
No. Rencontré :	0 (2-40)
JP Comme :	Elfe : 1
Moral :	6
Type de Trésor :	B
Alignement :	Neutre

Les génies des eaux sont des esprits aquatiques mesurant 90 cm de haut. Ils ressemblent à de petites femmes d'une grande beauté et la couleur de leur peau est bleu pâle, vert ou vert de gris. Ils évitent le combat mais peuvent essayer de **charmer** un aventurier. Pour lancer un tel **charme**, il faut que dix génies des eaux combinent leurs pouvoirs ; si la victime rate son jet de protection contre les Sorts, alors elle s'enfoncera dans l'eau à la suite des créatures et les servira pendant un an. (Chaque génie des eaux peut lancer un sort de **respiration aquatique** sur son esclave, mais celui-ci doit être renouvelé tous les jours.)

S'ils sont forcés de combattre, les génies des eaux utiliseront des petits tridents (traiter comme des épieux) et des dagues, et chacun d'eux invoquera une perche géante pour l'aider (CA 7, DV 2, DE 36 m (12 m), AT 1, DG 1-6, JP G : 1, Mo 8, AL Neutre).

Les génies des eaux vivent dans les rivières et les lacs, établissant leurs repaires au plus profond des eaux.

Gnoll

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	2-8 ou par arme + 1
No. Rencontré :	1-6 (3-18)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de Trésor :	D
Alignement :	Chaotique

Les gnolls sont des êtres de faible intelligence qui ressemblent à des hyènes ayant un aspect humain. Ils peuvent utiliser tout type d'armes. Ils sont forts mais n'aiment pas travailler et préfèrent rudoyer les autres et voler pour vivre. Chaque groupe de 20 gnolls a un chef ayant 16 points de vie qui attaquera comme un monstre de 3 dés de vie. On dit que les gnolls sont le résultat d'un croisement magique entre un troll et un gnome fait par un magicien démoniaque.

Gnome

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	1-8 (5-40)
JP Comme :	Nain : 1
Moral :	8 ou voir ci-dessous
Type de Trésor :	C
Alignement :	Loyal/Neutre

Les gnomes sont une race humanoïde apparentée aux nains. Ils sont plus petits que les nains, ont un long nez et une longue barbe. Ils sont dotés d'infravision et peuvent voir les variations de chaleur à 27 m dans l'obscurité. Ils habitent généralement des terriers dans les collines. Les gnomes sont d'excellents forgerons et mineurs. Ils aiment l'or et les pierres précieuses et sont connus pour agir de façon insensée juste pour s'en procurer. Ils aiment les machines de toutes sortes et préfèrent utiliser des arbalètes pour le combat à distance et des marteaux de guerre pour le corps à corps. Ils s'entendent très bien avec les nains mais se battent contre les gobelins et les kobolds qui leur volent leur or. Ils attaquent généralement les kobolds à vue.

Chaque groupe de 20 gnomes aura un chef possédant 11 points de vie qui se battra comme un monstre ayant 2 dés de vie. Dans le repaire des gnomes vivent en outre un chef de clan et ses 6 gardes du corps. Le chef de clan a 18 points de vie, attaque comme un monstre ayant 4 dés de vie et a un bonus de +1 aux dégâts. Les gardes du corps auront 10-13 (1d4 + 9) points de vie et attaqueront comme des monstres ayant 3 dés de vie. Tant que le chef du clan ou le chef du groupe est vivant, les gnomes qui le voient ont un moral de 10 au lieu de 8.



Gobelin

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	1 - 1
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	2-8 (6-60)
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	7 ou voir ci-dessous
Type de Trésor :	R (C)
Alignement :	Chaotique

Les gobelins sont de petits humanoïdes incroyablement laids. Leur peau est d'un brun pâle au ton beige crayeux ou gris livide. Leurs yeux sont rouges et brillent lorsque la lumière est faible, un peu comme les yeux des rats. Ils vivent sous terre et sont pourvus d'infravision (27 m). En plein jour, ils se battent avec une pénalité de -1 sur leurs lancers "pour toucher". Ils détestent les nains et les attaquent à vue. Il y a 20% de chances pour que lorsqu'une rencontre se produit avec des gobelins, 1 sur 4 chevauche un loup géant.

Dans l'antre des gobelins habite un roi gobelin avec 15 points de vie qui se bat comme un monstre ayant 3 dés de vie

6

et a un bonus de +1 aux dégâts. Le roi des gobelins a une garde composée de 1-12 gobelins qui se battent comme des monstres ayant 2 dés de vie et qui ont chacun 2-12 points de vie. Le roi et sa garde peuvent se battre en plein jour sans pénalité. Le moral des gobelins sera de 9 au lieu de 7 tant que leur roi est avec eux et en vie. Le type de trésor C ne se trouve que dans l'antre des gobelins ou lorsque ceux-ci sont rencontrés dans les contrées sauvages.

Goblours

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	3 + 1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	2-8 ou par arme +1
No. Rencontré :	2-8 (5-20)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de Trésor :	B
Alignement :	Chaotique

Ce sont des gobelins géants et poilus. Malgré leur taille et leur démarche bizarre, ils se déplacent en silence et attaquent sans prévenir chaque fois qu'ils le peuvent. Grâce à leur habileté, ils attaquent par surprise avec 1-3 (sur 1d6) et lorsqu'ils utilisent des armes, ils ajoutent +1 à tous les dégâts infligés du fait de leur force.

Gorgone

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	8*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 coup de cornes ou souffle
Dégât(s) :	2-12 ou pétrification
No. Rencontré :	1-2 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	8
Type de Trésor :	E
Alignement :	Chaotique



Une gorgone est un monstre magique ressemblant à un taureau et couvert de grandes écailles de fer. Elle frappe ses adversaires avec ses grandes cornes et les dégâts infligés seront doublés si elle touche à l'issue d'une charge. Une gorgone peut également souffler des nuages de vapeur qui changeront en pierre tout adversaire ratant son jet de protection contre la Pétrification. Ce nuage de vapeur mesure 18 m de long sur 3 m de large et les gorgones sont immunisées contre ses effets. On les rencontre généralement dans des collines ou des prairies.

Golem*

	Bois	*Os*	*Boue*	*Ambre*	*Bronze*
Classe d'armure :	7	2	9	6	0
Dé(s) de Vie :	2 + 2	8	8*	10**	20**
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)	54 m (18 m)	72 m (24 m)
Attaque(s) :	1 poing	4 armes	1 étreinte	2 griffes/ 1 morsure	1 poing + spécial
Dégât(s) :	1-8	Par arme	2-12 (étouffement)	2-12/2-12/2-20	3-30 + spécial
No. Rencontré :	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 4	Guerrier : 8	Guerrier : 5	Guerrier : 10
Moral :	12	12	12	12	12
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

6

Un golem est un puissant monstre créé et animé par un magicien ou un clerc de haut niveau. Ils peuvent être fait avec n'importe quel matériau, mais ceux listés ici sont les plus courants. Le MD ne doit pas hésiter à en créer d'autres types auxquels il attribuera différents pouvoirs.

Les golems ne peuvent normalement être touchés que par des armes magiques. Ils sont immunisés aux sorts de **sommeil**, **charme** et **paralysie** ainsi qu'à toutes les sortes de gaz. Créer un golem est très onéreux, demande beaucoup de temps et est au-delà des capacités qu'ont les personnages joueurs dans les règles B/X de D&D.

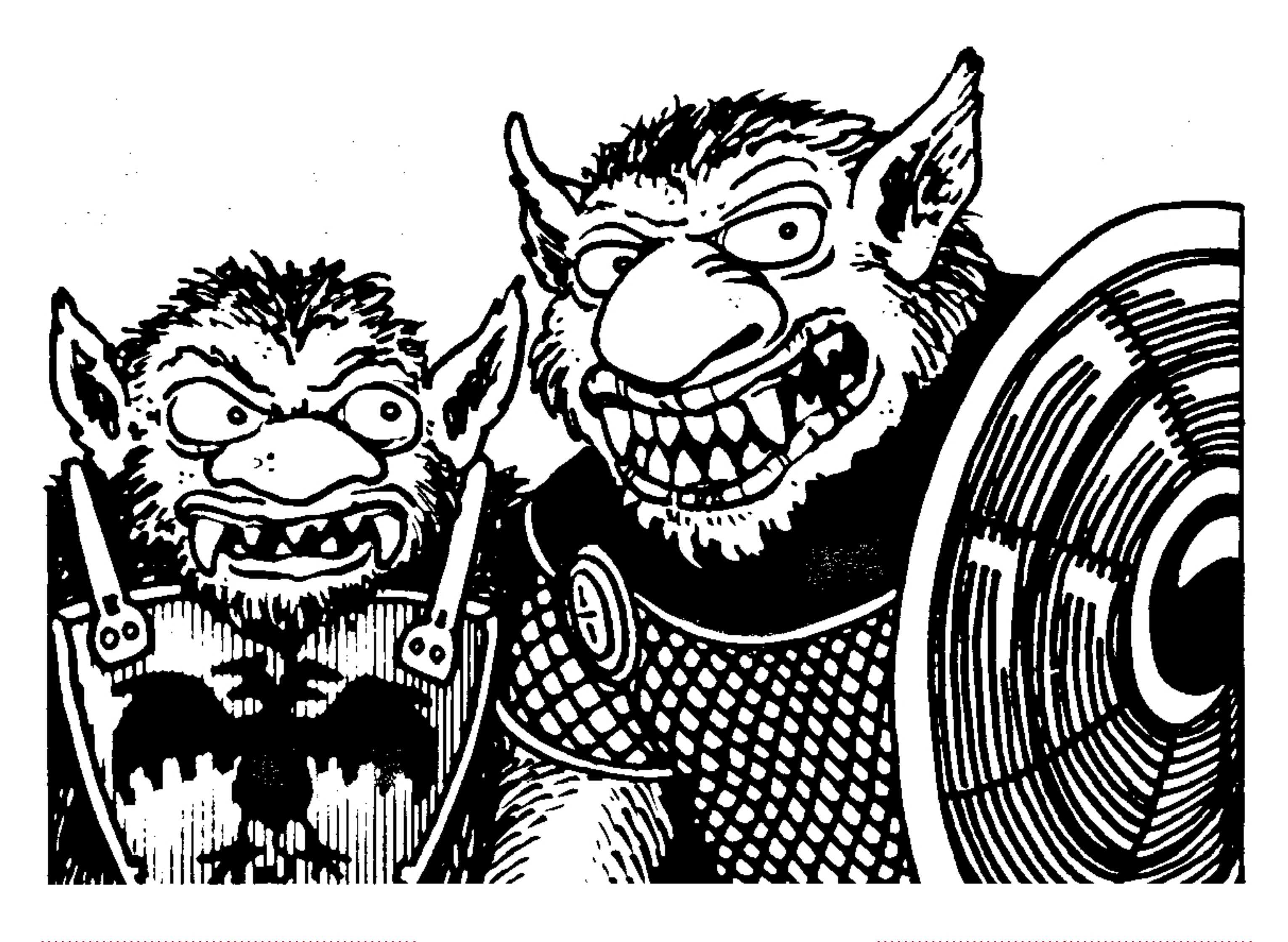
- **Golem de bois** : Ces monstres grossièrement taillés dans le bois mesurent 1 m de haut et ressemblent vaguement à un homme. Ils se déplacent avec raideur et ont une pénalité de -1 sur leurs jets d'initiative. Ils s'enflamment facilement, aussi les attaques basées sur le feu leur infligent 1 point de dégâts supplémentaire par dé et une pénalité de -2 à leurs jets de protection.

- **Golem d'os** : Ces créatures de 1,8 m de haut sont faites à partir d'ossements humains assemblés de façon à lui donner une forme humanoïde. Sur leur corps osseux sont fixés quatre bras ; un golem d'os peut donc utiliser quatre armes individuelles ou deux armes d'hast et attaquer deux adversaires dans le même round. Les golems d'os sont immunisés aux attaques basées sur le feu, le froid et l'électricité.

- **Golem de boue :** Un golem de boue est un monstre humanoïde créé par la magie à partir de boue. Il peut marcher ou nager sur des surfaces de boue ou de sable mouvant sans couler. Il peut rester immergé sous la surface de la boue (ou de sables mouvants) aussi longtemps qu'il le désire. En combat, le golem de boue étreint sa victime avec ses deux bras pour ensuite essayer de l'étouffer dans son corps. Ainsi, si un golem de boue touche son adversaire, il lui inflige alors automatiquement 2-12 points de dégâts d'étouffement à chaque round qui suit.

- **Golem d'ambre** : Ils ressemblent à des tigres ou des lions géants. Ce sont des traqueurs infaillibles, capables de détecter les créatures invisibles dans un rayon de 18 m.

- **Golem de bronze** : Ces créations ressemblent plus ou moins à des géants du feu. Leur peau est en bronze et leur sang est du feu liquide. Toute créature touchée par un golem de bronze subira 1-10 points de dégâts supplémentaires du fait de la très forte chaleur qu'il dégage. Quiconque inflige des dégâts à un golem de bronze avec une arme tranchante doit réussir un jet de protection contre le Rayon mortel ou subir 2-12 (2d6) points de dégâts à cause du "sang" en fusion qui jaillit de la blessure. Les golems de bronze ne sont pas affectés par les attaques basées sur le feu.



Goule

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	2*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	2 griffes/1 morsure
Dégât(s) :	1-3 chacune + spécial
No. Rencontré :	1-6 (2-16)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de Trésor :	B
Alignement :	Chaotique

Les goules sont des créatures **morts-vivantes**, hideuses, ressemblant à des humains d'apparence bestiale, qui attaquent tout ce qui vit. L'attaque d'une goule paralysera toute créature de la taille d'un ogre ou plus petit (sauf les elfes) qu'elle touche à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre la Paralysie. Une fois qu'un adversaire est paralysé, la goule s'en détourne et attaque un autre adversaire, ceci jusqu'à ce que la goule ou tous ses adversaires soient paralysés ou morts. Cette paralysie est de type normal (dure 2 à 8 tours à moins qu'elle ne soit ôtée par le sort de **soins mineurs**).

Grangeri

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	13
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 morsure ou 1 piétinement
Dégât(s) :	2-12 ou 3-18
No. Rencontré :	0 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 7
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Le grangeri ressemble à un croisement entre un rhinocéros sans corne et une girafe. Son long cou lui permet d'atteindre les feuilles des arbres. Il mesure à peu près 9 mètres de long et atteint 6 mètres de hauteur. On le croise plutôt dans des régions du type "monde perdu".

Gremlin

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	1**
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	Spécial
Dégât(s) :	Spécial
No. Rencontré :	1-6 (1-6)
JP Comme :	Elfe : 1
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique

Les gremlins sont des humanoïdes de 90 cm de hauteur, à la peau gris-vert pâle et dotés de grands yeux ronds et d'oreilles pointues. Ils sont capricieux et possèdent un sens de l'humour malfaisant. Les gremlins irradient une aura de chaos dans un rayon de 6 mètres. À l'intérieur de cette zone, "si quoi que ce soit peut aller de travers, c'est précisément ce qui se passera". Les personnages pris dans cette zone doivent réussir un jet de protection contre les Sorts à chaque round pour éviter d'être affectés par l'aura des gremlins.

Les gremlins n'ont aucune autre attaque

en dehors de leur aura chaotique. Cependant, toute créature qui attaque un gremlin et rate son jet "pour toucher" doit alors en lancer un nouveau mais contre elle-même. Tout personnage qui lance un sort à l'intérieur de la zone de l'aura doit effectuer un jet de protection contre les Sorts ; s'il réussit le sort affecte les gremlins, mais s'il rate alors le sort l'affecte lui.

L'aura des gremlins affecte d'abord le fonctionnement des objets mécaniques avant les autres. Une arbalète peut se casser en deux, les boucles des ceintures s'ouvrir, les têtes des haches se décrocher du manche, etc. Les effets particuliers que générera chaque gremlin seront fonction de la situation et de l'imagination du Maître de Donjon. En général, la magie des gremlins n'est pas mortelle mais plutôt d'un humour très douteux.



Griffon

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	7
Déplacement :	36 m (12 m) 108 m (36 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-4/1-4/2-16
No. Rencontré :	0 (2-16)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de Trésor :	E
Alignement :	Neutre

Un griffon est un monstre de grande taille avec la tête, les ailes et les pattes avant d'un aigle mais le corps et l'arrière-train d'un lion. C'est un prédateur vorace qui apprécie particulièrement la chair des chevaux. Lorsqu'il se trouve à 36 m ou moins d'un cheval, le griffon doit réussir un test de moral ou bien attaquer immédiatement.

Les griffons sauvages attaqueront quiconque s'approche de leur nid. S'ils sont capturés alors qu'ils sont encore jeunes, ils peuvent être apprivoisés et devenir de féroces et fidèles montures (le dressage sera laissé à la discrétion du MD). Les griffons dressés seront néanmoins toujours susceptibles d'attaquer les chevaux et devront donc tester leur moral comme indiqué précédemment.

Groupe de PNJ (bas niveau)

Classe d'armure :	Selon classe des PNJ
Dé(s) de Vie :	Variable
Déplacement :	Variable
Attaque(s) :	1 arme + probablement sorts
Dégât(s) :	1-6 ou arme, ou sort
No. Rencontré :	5-8 (5-8)
JP Comme :	Classe ou niveau des PNJ
Moral :	8
Type de Trésor :	U + V
Alignement :	Au choix

Un groupe de PNJ est un groupe de personnages non joueurs. Ils peuvent être de n'importe quelle classe et de n'importe quel niveau. Chaque PNJ peut être Loyal, Neutre ou Chaotique, et le groupe peut être composé d'un mélange de classes et d'alignements. Toutes les règles qui s'appliquent aux personnages des Joueurs s'appliquent également aux PNJ. Étant donné le temps nécessaire à la création d'un groupe de PNJ, il est souvent préférable de préparer les personnages à l'avance (voir **Création d'un groupe de PNJ de bas niveau**, page 133).

Harpie

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	3*
Déplacement :	18 m (6 m)
En vol :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	2 serres/1 arme + spécial
Dégât(s) :	1-4/1-4/1-6 + spécial
No. Rencontré :	1-6 (2-8)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	7
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Une harpie a le bas du corps d'un aigle géant et le torse et la tête d'une femme laide. Par leurs chants, elles attirent les créatures pour les tuer et les dévorer. Toute créature entendant le chant des harpies doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être **charmée**. (Voir Attaques spéciales au début de la partie **MONSTRES**). Les individus **charmés** se dirigeront vers les harpies et résisteront contre tous ceux essayant de les arrêter, sans toutefois les combattre non plus. Si un personnage réussit son jet de protection contre les chants d'un groupe de harpies, il ne sera plus affecté pendant tout le temps que durera la rencontre. Les harpies résistent à la magie et ont un bonus de +2 à tous leurs jets de protection.

Groupes de PNJ (haut niveau)

	Aventuriers	*Clerc*	*Guerrier*	*Magicien*
Classe d'armure :	Variable	Variable	Variable	Variable
Dé(s) de Vie :	Variable	Variable	Variable	Variable
Déplacement :	Variable	Variable	Variable	Variable
Attaque(s) :	Variable	Variable	Variable	Variable
Dégât(s) :	Variable	Variable	Variable	Variable
No. Rencontré :	4-9 (4-9)	1 + 2-7 (1 + 2-7)	1 + 2-8 (1 + 2-8)	1 + 2-8 (1 + 2-8)
JP Comme :	Variable	Variable	Variable	Variable
Moral :	Variable	Variable	Variable	Variable
Type de Trésor :	Variable	U + V	U + V	U + V
Alignement :	Variable	Variable	Variable	Variable

- **Aventuriers** : Un groupe composé de PNJ aventuriers de haut niveau peut être un groupe de personnages de toutes classes ou alignements. (Pour déterminer la composition du groupe, voir **Création d'un groupe de PNJ de haut niveau,** page 133).
- **Clerc** : Le clerc sera de niveau 7-12 et généralement accompagné par 1 à 4 clercs de niveau 2-5 et 1 à 3 guerriers de niveau 1-6. Tous les membres du groupe seront du même alignement.
- **Guerrier** : Le guerrier sera de niveau 7-10 et parcourra le pays, revenant d'une bataille ou s'y rendant. Il a généralement 2 à 8 suivants de niveau 3-6 qui sont tous du même alignement que lui.
- **Magicien** : Le magicien sera de niveau 7-10, souvent en quête d'aventure ou de savoir. Il est généralement accompagné de 1 à 4 apprentis magiciens de niveau 1-3 qui sont du même alignement que lui. Il y aura également 1 à 4 guerriers de niveau 2-5.

Remarque : Tout objet magique faisant partie du trésor d'un groupe sera sûrement utilisé par les PNJ dudit groupe !

6

Herbe-crabe

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	1 pour 1 m²
Déplacement :	0
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	Spécial
No. Rencontré :	Pas applicable
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

L'herbe-crabe ressemble à une herbe normale (0,9 m à 1,5 m de hauteur). Elle est en fait animée et tentera de s'agripper à quiconque se déplacera en son sein. Une créature avec une Force de 12 ou moins a 5% de chance chaque round de se libérer de l'emprise des herbes. Pour chaque point de Force au-delà de 12, les chances augmentent de 5 % (un personnage avec 16 en Force aura par exemple 25 % de chances par round de pouvoir s'échapper). L'herbe-crabe possède un dé vie par surface de 1 mètre carré qu'elle occupe (ainsi, chaque tranche de 8 points de dégâts infligés à l'herbe-crabe détruira 1 m² de celle-ci).

Hippogriffe

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	3 + 1
Déplacement :	54 m (18 m)
En vol :	108 m (36 m)
Attaque(s) :	2 griffes/1 morsure
Dégât(s) :	1-6/1-6/1-10
No. Rencontré :	0 (2-16)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Un hippogriffe est une créature fantastique dont la partie avant du corps, les ailes et la tête sont ceux d'un aigle tandis que son arrière-train est celui d'un cheval. Les hippogriffes peuvent servir de montures s'ils sont dressés. Ils attaqueront les pégases qui sont leurs ennemis naturels. Les hippogriffes nichent sur des pitons rocheux

Hobgobelin

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	1 + 1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8 ou par arme
No. Rencontré :	1-6 (4-24)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	8 ou voir ci-dessous
Type de Trésor :	D
Alignement :	Chaotique

Les hobgobelins sont apparentés aux gobelins, mais en plus grands et plus méchants. Ils vivent sous terre mais chassent souvent en surface et n'ont pas de pénalités lorsqu'ils se battent en plein jour. Un roi hobgobelin et 1-4 (1d4) gardes du corps vivent dans l'antre des hobgobelins. Le roi a 22 points de vie et combat comme un monstre à 5 dés de vie, avec un bonus de +2 aux dégâts. Les gardes du corps combattent tous comme des monstres à 4 dés de vie et ont 3-18 (3d6) points de vie chacun. Tant que leur roi est vivant et avec eux, le moral des hobgobelins est de 10 au lieu de 8.

Homme-lézard

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	2 + 1
Déplacement :	18 m (6 m)
Dans l'eau :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	2-7 ou par arme +1
No. Rencontré :	2-8 (6-36)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de Trésor :	D
Alignement :	Neutre

Ces créatures aquatiques ressemblent à des hommes avec des têtes de lézard et une queue, et vivent en tribus. Elles essaieront de capturer des humains et des demi-humains qu'elles ramèneront dans le repaire de la tribu afin d'en faire le plat principal d'un festin. Les hommes-lézards sont semi-intelligents et utilisent des armes tels qu'épieux et grands gourdins (équivalents à une masse d'armes), obtenant un bonus de +1 à leurs dégâts du fait de leur force. On trouve généralement les hommes-lézards dans les marais, les rivières, sur les bords de mer et aussi dans les donjons.

Homme normal

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	1-4 pv
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	Par arme
No. Rencontré :	1-4 (1-20)
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	6
Type de Trésor :	U
Alignement :	Variable, habituellement Loyal

Un homme normal est un humain qui ne cherche pas d'aventures dangereuses. Il n'appartient pas à une classe particulière. Ils ont leurs propres jets de protection et nombres "pour toucher". Ils ont de 1 à 4 points de vie (selon leur âge, état de santé et profession).

> **Exemple :** Un forgeron adulte aura 4 points de vie, mais un jeune enfant ou un mendiant malade n'en aura que 1.

La plupart des humains sont des "hommes normaux", bien que certaines personnes de par leur profession (marchand, soldat, seigneur, trappeur, etc.) apportent leur aide dans certaines aventures. Dès qu'un humain gagne des points d'expérience au cours d'une aventure, il doit choisir une classe de personnage. Voici une liste d'hommes normaux : les paysans, les enfants, les femmes au foyer, les travailleurs, les artistes, les villageois, les citadins, les esclaves, les pêcheurs et les érudits.

Homme-poisson

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	1-4
Déplacement (en nageant) :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	0 (1-20)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	8
Type de Trésor :	A
Alignement :	Neutre

La partie supérieure du corps des hommes-poissons est celle d'un homme et la partie inférieure est celle d'un grand poisson. Ils sont armés d'épieux, de tridents (traiter comme des épieux) ou de dagues. Ils vivent dans les eaux côtières et se nourrissent de poissons qu'ils chassent et d'algues qu'ils cultivent. Tous (à l'exception des chefs) possèdent 1 DV et font leurs JP comme des guerriers du 1er niveau.

Le nombre rencontré donné ci-dessus équivaut à un petit groupe de chasseurs, car en fait les hommes-poissons vivent souvent dans des villages sous-marins regroupant 100-300 individus. Chaque groupe de 10 hommes-poissons aura un chef avec 2 DV. Pour chaque groupe de 50, il y aura un chef avec 4 DV. Les chefs effectuent leurs JP comme des guerriers d'un niveau équivalent à leur nombre de DV (ex : un homme-poisson avec 4 DV fera ses JP comme un guerrier : 4).

Les hommes-poissons dressent souvent des monstres et animaux marins (types au choix du MD) dont ils se servent ensuite pour garder leurs villages.

Hommes

	Brigand	*Boucanier (et Pirate)*	*Derviche*
Classe d'armure :	Variable	Variable	Variable
Dé(s) de Vie :	1	1	1
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme	1 arme	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme	1-6 ou par arme	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	0 (10-40)	0 (spécial)	0 (20-70)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 1	Guerrier : 1
Moral :	8	6 (7)	10
Type de Trésor :	A	A	A
Alignement :	Chaotique	Neutre (Chaotique)	Loyal

	Indigène	*Marchand*	*Nomade*
Classe d'armure :	9	5	Variable
Dé(s) de Vie :	1 - 1	1	1
Déplacement :	36 m (12 m)	27 m (9 m)	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme	1 arme	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme	1-6 ou par arme	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	0 (3-30, village 30-300)	0 (10-40)	0 (10-40)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 1	Guerrier : 1
Moral :	7	Variable	8
Type de Trésor :	A	A	A
Alignement :	Variable	Neutre	Neutre

La plupart des groupes d'hommes seront commandés par des chefs de plus haut niveau équipés de meilleures armures, ayant plus de points de vies, de meilleurs jets de protection et possédant éventuellement des objets magiques (concernant cette possibilité, voir page 112). Les hommes dressent généralement de grands camps et leurs trésors se trouveront dans ceux-ci.

Brigand : Les brigands sont des hors-la-loi et des mercenaires renégats réunis en bandes vaguement organisées qui vivent de rapines en pillant des villages et dévalisant les caravanes et les voyageurs. Chaque groupe de 20 brigands sera dirigé par un guerrier du 2ᵉ niveau. Chaque groupe de 40 brigands aura en plus un guerrier du 4ᵉ niveau qui agira en tant que commandant en chef.

Une partie des brigands (50%) seront équipés d'une armure en cuir, d'un bouclier, d'un arc court et d'une épée. Le reste d'entre eux (50%) seront montés sur des chevaux de selle et porteront une cotte de mailles, un bouclier et une épée. Les chefs auront une armure de plates, une épée, une lance, et monteront des chevaux de guerre équipés de bardes. (S'il le souhaite, le MD peut décider que les brigands rencontrés sont tous à pied ou alors tous à cheval).

Les bandes de brigands se regroupent souvent entre elles pour ériger un camp fortifié de 50-300 hommes. Un camp sera toujours commandé par un guerrier du 9ᵉ niveau, secondé par un guerrier du 5ᵉ niveau pour chaque groupe de 50 brigands. Il y a également 50% de chances qu'un magicien de niveau 9-11 soit présent dans le camp et 30% qu'il y ait un clerc du 8ᵉ niveau.

Boucaniers (et Pirates) : Les boucaniers vivent sur les mers, les rivières, les grands lacs, et parfois même les océans. Ils vivent du pillage des villes côtières ainsi que de la capture de navires dont ils revendent les cargaisons. Les pirates sont des marins qui pillent d'autres navires, lancent des raids sur les villes côtières et pratiquent le trafic d'esclaves. Ils sont connus pour leurs actes malveillants ainsi que la cruauté dont ils font preuve à l'égard de leurs prisonniers. Ils n'hésitent pas non plus à s'attaquer entre eux s'il y a le moindre profit à en tirer. Le nombre de boucaniers ou pirates rencontrés varie selon le nombre et le type de leurs navires (voir tableau colonne suivante).

Le MD devrait choisir le type de navire le plus approprié selon l'environnement. Pour plus d'informations concernant ces navires et les aventures maritimes, voir le chapitre sur le *Combat naval*.

Navire	*N° de navires*	*N° de boucaniers par navire*
Barge fluviale	1-8	10-20
Petite galère	1-6	20-40
Drakkar	1-4	30-50
Vaisseau de guerre à voiles	1-3	40-80

Les Boucaniers et les Pirates sont organisés comme suit :

	Boucaniers	**Pirates**
Armure en cuir et épée	60%	50%
Armure en cuir, épée et arbalète	30%	35%
Cotte de mailles et épée (et arbalète pour les Boucaniers)	10%	15%

Chaque groupe de 30 boucaniers sera dirigé par un guerrier du 4ᵉ niveau. Chaque navire aura un guerrier du 7ᵉ niveau en guise de capitaine et la flotte entière sera commandée par un guerrier du 9ᵉ niveau. La flotte pourra être accompagnée d'un magicien du 10ᵉ ou 11ᵉ niveau (30% de chances) ainsi que d'un clerc du 8ᵉ niveau (25% de chances).

Chaque groupe de 30 pirates sera dirigé par un guerrier du 4ᵉ niveau. Chaque groupe de 50 pirates, ou chaque navire, aura à sa tête un guerrier du 5ᵉ niveau. Chaque groupe de 100 pirates, ou une flotte, sera commandé par un guerrier du 8ᵉ niveau. Chaque flotte de 300 pirates ou plus aura un guerrier du 11ᵉ niveau (Seigneur pirate) qui agira en tant que commandant de la flotte et qui pourra être accompagnée d'un magicien du 9ᵉ ou 10ᵉ niveau (75% de chances).

Les boucaniers et les pirates peuvent transporter leurs trésors avec eux ou avoir des cartes indiquant où ils sont enterrés. Le trésor indiqué est le total pour le groupe complet de boucaniers ou la flotte entière de pirates et peut être réparti comme le MD l'entend. De plus, il y a 25% de chances que les pirates aient avec eux 1-3 prisonniers dont ils attendent une rançon.

Les villes côtières bien défendues servent souvent de repaires pour les pirates et les boucaniers. Ce sont des endroits dangereux et sans foi ni loi mais où l'aventure attend au coin de la rue.

Derviche : Les derviches se regroupent souvent en camps ou tribus pouvant

6



compter jusqu'à 300 personnes et dirigés par un clerc du 10e niveau. Un tel camp sera un village de tentes (75%) ou un fortin en bois ou en briques (25%). Il y aura là les femmes, les enfants, le bétail et le trésor des derviches.

Les derviches sont connus pour leur fanatisme religieux et leur intolérance envers ceux qui pensent différemment d'eux. En de rares occasions ils s'engagent dans une "guerre sainte" au cours de laquelle ils essayent de capturer et tuer tous ceux qui ont des croyances différentes de la leur. Les prisonniers auront la possibilité de se convertir ; s'ils refusent, ils seront tués ou réduits en esclavage. Les personnages Loyaux peuvent être conviés à se joindre à cette croisade et ceux qui refusent seront alors considérés avec une extrême suspicion à moins qu'ils ne puissent fournir une bonne raison qui justifie ce refus.

Indigène : Les indigènes sont les habitants des jungles, des contrées sauvages ou des îles tropicales. Les indigènes des tribus belliqueuses (y compris les cannibales) sont plutôt des guerriers de premier niveau, tandis que les indigènes pacifiques sont surtout des hommes normaux encadrés par quelques chefs de plus haut niveau. Pour la plupart, les indigènes ne portent pas d'armure (CA 9), mais certains peuvent porter l'équivalent d'une armure de cuir (CA 7) et les chefs peuvent porter des armures faites d'os et de bambou (CA 5 ou 6). Les indigènes ont souvent des boucliers.

Pour chaque groupe de 20 indigènes, il y a un guerrier supplémentaire de 2e niveau qui fait office de chef. Pour chaque groupe de 40 indigènes, il y aura un guerrier de 4e niveau qui fera office de chef de guerre. Pour chaque village de 100 individus ou plus, il y aura un chef de tribu qui sera du 6e niveau. Il y aura aussi 50 % de chances que le village dispose d'un sorcier tribal (clerc ou magicien du 5e niveau). Pour 300 indigènes ou plus, il y aura un « Grand Chef » qui sera au moins du 9e niveau. Ce dernier disposera de 2d4 gardes (guerriers du 4e niveau).

Marchand : Les marchands sont des commerçants qui se déplacent avec leurs caravanes de ville en ville, vendant et achetant différents biens (vins, soies, bijoux, métaux précieux, etc.). Les déplacements en caravanes se font généralement à dos de cheval, mais ce sera plutôt à dos de chameaux dans les déserts et les terrains accidentés et à dos de mules en montagne. Tous les marchands portent une cotte de mailles et sont armés d'une épée et d'une dague.

Le tableau suivant donne l'organisation typique d'une caravane de marchands.

Marchands	*Chariots*	*Guerriers 1er niveau*	*Guerriers 2e ou 3e niveau*	*Guerriers 5e niveau*	*Animaux en plus*
5	10	20	2	1	1-12
10	20	40	4	1	1-12
15	30	60	6	1	1-12
20	40	80	8	1	1-12

Tous les guerriers ont une CA 4 et sont armés d'épées, de dagues et d'arbalètes. Les animaux en plus peuvent être des chevaux, des mules ou même des chameaux (au choix du MD). Si une caravane comporte moins de 20 chariots, alors le trésor devrait être ajusté à la baisse.

Nomade : Ces tribus itinérantes peuvent être pacifiques ou belliqueuses et de n'importe quel alignement. Les petits groupes que l'on peut croiser en train de chasser ou glaner de la nourriture dans les contrées sauvages font généralement partie d'une tribu bien plus importante. Tous leurs trésors sont conservés dans leur camp principal. Les nomades sont d'excellents commerçants et détiennent souvent des informations au sujet de contrées lointaines, mais ils ont tendance à être superstitieux. Les groupes de nomades sont organisés de la façon suivante :

- NOMADES DU DÉSERT
  - ❖ 50% Lance, armure en cuir et bouclier, cheval de selle ou chameau
  - ❖ 20% Arc, armure en cuir, cheval de selle ou chameau
  - ❖ 30% Lance, cotte de mailles et bouclier, cheval de selle ou chameau
- NOMADES DES STEPPES
  - ❖ 20% Lance, armure en cuir et bouclier, cheval de selle
  - ❖ 50% Arc, armure en cuir, cheval de selle
  - ❖ 20% Arc, cotte de mailles, cheval de selle
  - ❖ 10% Lance, cotte de mailles et bouclier, cheval de selle ou de guerre

Chaque groupe de 25 nomades sera dirigé par un guerrier du 2e niveau.

Chaque groupe de 40 nomades aura pour chef un guerrier du 4e niveau.

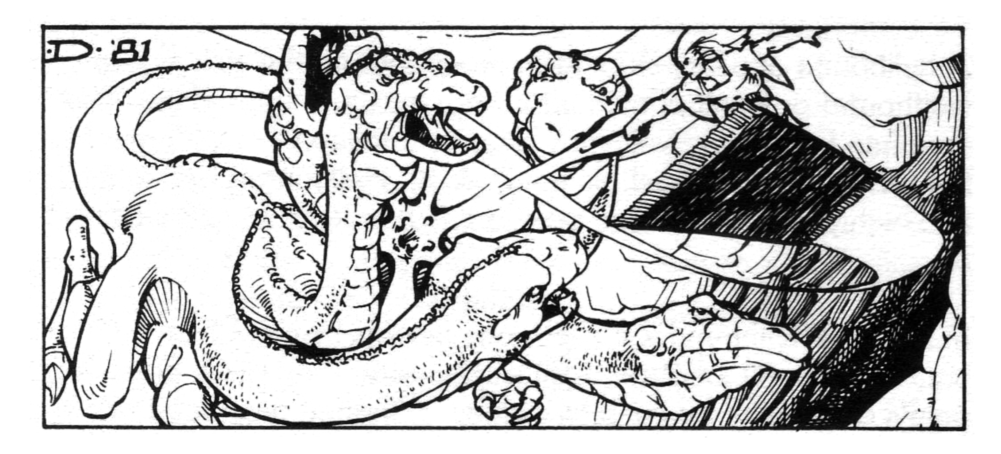
Les tribus nomades peuvent réunir jusqu'à 300 combattants dans des camps temporaires faits de huttes ou de tentes. En plus des chefs listés ci-dessus, il y aura un guerrier du 5e niveau par groupe de 100 hommes et un guerrier du 8e niveau qui tiendra lieu de chef de clan ou de tribu. Il y aura aussi 50% de chances qu'un clerc du 9e niveau soit présent dans le camp principal, ainsi que 25% de chances qu'il s'y trouve un magicien du 8e niveau.

Huitre géante

Classe d'armure :	5 (-2)
Dé(s) de Vie :	10
Déplacement :	0
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	4-24
No. Rencontré :	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	Pas applicable
Type de Trésor :	E
Alignement :	Neutre

Ce monstre ressemble beaucoup à une huître normale, en dehors de sa taille qui atteint 1,80 mètres de diamètre pour 1,20 mètres de haut. Sa Classe d'Armure est de 5 quand elle est ouverte mais de -2 quand elle est fermée. Quand elle est attaquée, l'huître se ferme et ne se rouvre plus avant au moins un tour.

On peut trouver les huîtres géantes dans presque tous les types d'eaux, mais plus souvent dans les eaux froides et peu profondes.



Hydre

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	5-12
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	5-12 (voir ci-dessous)
Dégât(s) :	1-10 par tête
No. Rencontré :	1 (1)
JP Comme :	Guerrier (voir ci-dessous)
Moral :	9
Type de Trésor :	B
Alignement :	Neutre

Une hydre est une grande créature avec un corps ressemblant à celui d'un dragon et 5 à 12 têtes de serpent au bout de longs cous. Elle a 1 DV pour chaque tête qu'elle possède, avec toujours 8 pv par DV. Chaque fois qu'une hydre a subi 8 points de dégâts, elle perd l'usage d'une de ses têtes qui n'attaquera plus.

> **Exemple :** si une hydre à 7 têtes subit 18 points de dégâts, elle n'attaquera plus qu'avec 5 têtes au round suivant.

Une hydre effectue ses JP comme un guerrier d'un niveau égal à son nombre de têtes.

Hydre de mer : Ces hydres se sont adaptées pour vivre en milieu aquatique. Elles ont des nageoires à la place des pattes, mais hormis ceci elles sont identiques à leurs cousines terrestres.

Le MD peut vouloir créer des hydres spéciales. Elles pourraient par exemple être venimeuses ou alors cracher du feu (comme un dragon, mais avec une portée de 1,5 m seulement et n'infligeant que 8 points de dégâts par tête). De telles créatures pourraient être placées par le MD pour garder des trésors spéciaux.

Insectes :

Voir **Abeille géante, Charançons de feu, Essaim d'insectes, Mouche voleuse, Sauterelle géante, Scarabée, Scorpion et Termite.**

Kobold

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-4 ou par arme -1
No. Rencontré :	4-16 (6-60)
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	6 ou voir ci-dessous
Type de Trésor :	P (J)
Alignement :	Chaotique

Ces maléfiques petits humanoïdes à tête de chien vivent habituellement sous terre. Leur peau écailleuse a une couleur brun-rouge et ils n'ont pas de poils. Ils sont pourvus d'infravision portant jusqu'à 27 m. Ils préfèrent attaquer en dressant des embuscades. Un chef kobold et 1-6 gardes du corps vivent dans l'antre des kobolds. Le chef à 9 points de vie et se bat comme un monstre ayant 2 dés de vie. Les gardes du corps ont chacun 6 points de vie et se battent comme des monstres ayant 1 + 1 dé de vie. Tant que leur chef est en vie, tous les kobolds qui sont avec lui auront un moral de 8 au lieu de 6. Les kobolds détestent les gnomes et les attaquent à vue. Le trésor de type J ne se trouve que dans leur antre ou dans les contrées sauvages.

Kobrou

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	8 + 4
Déplacement :	9 m (3 m)
En nageant :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure/1 queue ou charme
Dégât(s) :	1-4/3-18
No. Rencontré :	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 9
Moral :	9
Type de Trésor :	I + N
Alignement :	Chaotique

Les kobrous sont une race d'amphibiens vivant dans des endroits très chauds. Doués d'une grande intelligence, ils ont une tête aplatie, de grands yeux globuleux et une bouche circulaire garnie de tentacules. Les kobrous ont un torse humanoïde et deux bras se terminant en pattes griffues et palmées. Le bas de leur corps, à partir de la taille, se divise en trois tentacules terminés par des nageoires. Chacune d'elles est dotée d'une longue griffe. Les kobrous font leurs jets de protection à +2 contre les attaques magiques.

Bien qu'ils ne haïssent pas vraiment les hommes, ils considèrent les humains comme des brutes juste bonnes à devenir leurs esclaves. Leur expansion a été sérieusement limitée du fait qu'ils ont besoin d'un environnement très chaud et humide, tel que les sources chaudes et les marais tropicaux. Leur civilisation est sur le déclin depuis de nombreuses années.

Le kobrou combat en mordant tout en enroulant ses trois tentacules postérieurs autour de sa victime. Cependant, l'attaque la plus dangereuse du kobrou est sa faculté de **charmer**. Plutôt que d'effectuer une attaque physique, le kobrou peut tenter d'utiliser ses pouvoirs sur un adversaire se trouvant à une distance de 9 mètres ou moins. Si la victime rate son jet de protection contre le Rayon mortel, elle obéit alors aux ordres mentaux du kobrou. Si elle le réussit, aucune autre tentative de **charme** faite par le même groupe de kobrous ne pourra l'affecter.

Le **charme** spécial du kobrou est différent du sort **charme-personne** en ce que la personne agit normalement (y compris en ce qui concerne l'utilisation de sorts et d'objets magiques) mais est totalement dévouée aux intérêts des kobrous. Ceux-ci ont accès aux pensées et aux souvenirs de tout personnage qu'ils charment. Un personnage ne peut être contrôlé que par un kobrou à la fois, mais il n'y a aucune limite de distance à ce contrôle. Le **charme** ne peut être rompu qu'avec une **dissipation de la magie** ou bien à la suite de la mort du kobrou qui contrôle le personnage. Un personnage contrôlé obtient toutefois un nouveau jet de protection au début de chaque mois de jeu. S'il le réussit, il se libère de l'emprise du **charme**.



Lézard géant

	Gecko	*Draco*	*des Laves*	*Caméléon cornu*	*Tuatara*
Classe d'armure :	5	5	3	2	4
Dé(s) de Vie :	3 + 1	4 + 2	4*	5*	6
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)
En vol :		63 m (21 m)			
Attaque(s) :	1 morsure	1 morsure	1 morsure	1 morsure/ 1 coup de corne	2 griffes/1 morsure
Dégât(s) :	1-8	1-10	2-12	2-8/1-6	1-4/1-4/2-12
No. Rencontré :	1-6 (1-10)	1-4 (1-8)	1	1-3 (1-6)	1-2 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 2	Guerrier : 3	Guerrier : 4	Guerrier : 3	Guerrier : 3
Moral :	7	7	12	7	6
Type de Trésor :	U	U	Aucun	U	V
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

Gecko : Le gecko est un grand lézard de 1,50 m de long, bleu pâle avec des tâches brun-orange. Les geckos sont carnivores et nocturnes (dormant le jour et menant une vie active la nuit ou dans l'obscurité). Ils chassent en grimpant le long des murs ou des arbres grâce à leurs pattes spécialement adaptées et se laissent tomber sur leur proie.

Draco : Le draco est un lézard de 1,80 m de long avec de larges membranes de peau reliant ses pattes à son corps qu'il peut déployer pour se laisser planer dans les airs (comme un écureuil volant). On trouve généralement les dracos en surface bien qu'ils se faufilent parfois dans des cavernes pour échapper à un froid ou une chaleur extrême. Ils sont carnivores et sont connus pour avoir attaqué des humains.

Lézard des laves : Cet étrange reptile vit dans des cavernes, près de bassins de lave bouillonnante. Il possède une carapace dure comme de la pierre qui lui permet de maintenir sa température corporelle au niveau très élevé nécessaire à sa survie.

Ce lézard combat toute créature en tentant de la mordre avec ses mâchoires peu puissantes mais rapides. La victime subit 1d6 points de dégâts et doit effectuer un jet de protection contre le Souffle de dragon. En cas d'échec, elle est momentanément saisie par les mâchoires du lézard de lave et subit 1 à 6 points de dégâts supplémentaires dus à la chaleur (En ce qui concerne les résistances magiques contre le feu tels que les anneaux et les sorts, traitez la morsure comme un souffle de dragon rouge pour ce qui est des JP et de la réduction des dégâts).

Le lézard des laves possède également une défense spéciale. Chaque fois qu'il est frappé par une arme métallique non magique (comme la lame d'une épée ou d'une dague), le propriétaire de l'arme doit effectuer un jet de protection contre les Baguettes magiques ou l'arme fond du fait de l'intense chaleur des entrailles de la créature. Notez qu'une arme fondue inflige bien des dégâts durant ce round mais sera inutilisable ensuite.

Bien que ces créatures vivent dans des cavernes très chaudes, il arrive qu'elles s'éloignent à des kilomètres des lacs de lave indispensables à leur survie. Lorsqu'elles sentent leur température corporelle se refroidir, elles tentent de retourner vers la chaleur nourricière. Certains rapportent que des lézards des laves ont été retrouvés absolument immobiles, comme des statues, peut-être parce qu'ils se sont trop éloignés de leur source de chaleur.

Caméléon cornu : C'est un lézard de 2,10 m de long qui peut changer de couleur et ainsi se fondre dans le paysage qui l'entoure. Il surprend avec un résultat de 1-5 (sur 1d6). Un caméléon cornu peut projeter sa langue collante sur une distance de 1,50 m. Une attaque réussie signifie que la victime est ramenée par la langue du caméléon jusqu'à sa gueule et automatiquement mordue, ce qui cause 2d4 points de dégâts. Il peut aussi attaquer avec sa corne (pour 1d6) et se servir de sa queue pour assommer d'autres adversaires (jeter les dés pour toucher, une réussite n'entraîne pas de dégâts mais empêche la victime d'attaquer pendant ce round).

Tuatara : Long de 2,40 m, le tuatara tient à la fois de l'iguane et du crapaud. Il a une peau épaisse couleur olivâtre et son dos est hérissé de pointes blanches. Il est carnivore et attaque parfois les humains. Ses yeux disposent d'une membrane qui, lorsqu'elle est abaissée, est sensible aux variations de température et lui permet de voir dans l'obscurité jusqu'à 27 m (infravision).

Licorne

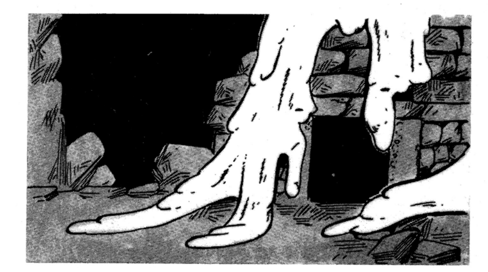
Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	4*
Déplacement :	72 m (24 m)
Attaque(s) :	2 sabots/ 1 corne
Dégât(s) :	1-8 chacun
No. Rencontré :	1-6 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Loyal

Une licorne ressemble à un cheval élancé avec une corne sur son front. C'est une créature farouche mais néanmoins féroce. Seule une jeune fille vierge peut lui parler ou la monter. Une fois par jour, elle peut se téléporter magiquement avec sa cavalière jusqu'à une distance de 108 m.

Limon vert*

Classe d'armure :	Peut toujours être touché
Dé(s) de Vie :	2*
Déplacement :	1 m (30 cm)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	Voir ci-dessous
No. Rencontré :	1 (0)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Le limon vert a exactement l'apparence que son nom implique. Il peut être blessé par le feu ou le froid mais est insensible aux autres types d'attaques. Il dissout le bois et le métal en 6 rounds mais pas la pierre. Il se colle souvent aux murs et aux plafonds pour se laisser tomber par surprise sur des personnages non conscients du danger. Une fois en contact avec la chair, il y adhère et la transforme en limon vert. On ne peut s'en débarrasser qu'en le brûlant ou en se soignant avec le sort de **guérison**



des maladies. Lorsque le limon vert se laisse tomber sur une victime (ou que cette dernière marche dessus), celle-ci peut normalement le brûler pendant qu'il est en train de détruire son armure et ses vêtements. Si elle ne parvient pas à le détruire par le feu, la victime sera totalement transformée en limon vert 1-4 (1d4) rounds après les 6 premiers rounds (1 minute). La brûlure cause la moitié des dégâts au limon vert et l'autre moitié à la victime.

Loup

	Loup commun	*Loup géant*
Classe d'armure :	7	6
Dé(s) de Vie :	2 + 2	4 + 1
Déplacement :	54 m (18 m)	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure	1 morsure
Dégât(s) :	1-6	2-8
No. Rencontré :	2-12 (3-18)	1-4 (2-8)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2
Moral :	8 (6)	8
Type de Trésor :	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre

Loups communs : Les loups sont carnivores et chassent en meutes. Bien qu'ils préfèrent les contrées sauvages, on les trouve à l'occasion dans des grottes. Les louveteaux capturés peuvent être dressés comme des chiens (si le MD l'autorise), mais c'est assez difficile. Si 3 loups ou moins sont rencontrés, ou si une meute est réduite à moins de 50% de son effectif originel, leur moral passe à 6 au lieu de 8.

Loups géants : On les trouve dans des grottes, des bois ou des montagnes. Plus grands et plus féroces que les loups communs, ils sont semi-intelligents. Ce sont des ennemis féroces et ils chassent habituellement en meutes. Ils sont parfois dressés par les gobelins pour servir de montures. Les louveteaux capturés peuvent être dressés comme des chiens (si le MD le permet) mais ils sont encore plus sauvages que les loups communs.

Lupin

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8
No. Rencontré :	2-12 (5-40)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de Trésor :	C
Alignement :	Loyal

Les lupins sont des humanoïdes à l'apparence canine. Ils ont un corps humain recouvert de fourrure et une tête de chien. Ils détestent les loups-garous et les attaquent à vue (ils savent les reconnaître même lorsqu'ils sont sous leur forme humaine). Les lupins vivent en tribus dirigées par des chefs héréditaires et ils sont souvent alliés avec les humains. Au combat, les lupins chevauchent parfois des loups géants apprivoisés, chargeant alors avec une lance.

Lycanthropes*

	Rat-garou	*Renard-garou*	*Loup-garou*
Classe d'armure :	7, (9) †	6, (9) †	5, (9) †
Dé(s) de Vie :	3*	3 + 2*	4*
Déplacement :	36 m (12 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure ou par arme	1 morsure + spécial	1 morsure
Dégât(s) :	1-4 ou par arme	1-6	2-8
No. Rencontré :	1-8 (2-16)	1-4 (1-6)	1-6 (2-12)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 3	Guerrier : 4
Moral :	8	8	8
Type de Trésor :	C	C	C
Alignement :	Chaotique	Neutre	Chaotique

	Sanglier-garou	*Tigre-garou*	*Ours-garou*
Classe d'armure :	4, (9) †	3, (9) †	2, (8) †
Dé(s) de Vie :	4 + 1*	5*	6*
Déplacement :	45 m (15 m)	45 m (15 m)	36 m (12 m)
Attaque(s) :	Défenses	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Dégât(s) :	2-12	1-6/1-6/2-12	2-8/2-8/2-16
No. Rencontré :	1-4 (2-8)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 4	Guerrier : 5	Guerrier : 6
Moral :	9	9	10
Type de Trésor :	C	C	C
Alignement :	Neutre	Neutre	Loyal

† Classe d'armure pour l'apparence humaine

Les lycanthropes sont des humains qui peuvent se transformer en bêtes (ou, dans le cas des rats-garous et des renards-garous, sont des bêtes qui peuvent se transformer en humains). Ils ne portent pas d'armure car cela interfèrerait avec leurs changements de formes. Tout lycanthrope peut appeler 1 ou 2 représentants de son espèce en renfort (les ours-garous peuvent appeler des ours, les loups-garous peuvent appeler des loups, etc.) qui arriveront en 1-4 rounds. Si un lycanthrope est touché par de l'herbe aux loups (aconit), il doit réussir un jet de protection contre le Poison ou s'enfuir terrorisé. Le brin d'herbe aux loups doit être lancé ou manier comme une arme en suivant les procédures normales du combat. Les lycanthropes tués retourneront à leur forme humaine. Certains animaux (tels les chevaux) n'aiment pas l'odeur des lycanthropes et sont effrayés.

Forme animale : Sous forme animale, un lycanthrope ne peut être blessé que par les armes magiques, les armes en argent ou bien par sorts. Il ne peut pas parler les langues normales, bien qu'il puisse parler avec les animaux normaux qui lui sont apparentés (par exemple, les rats-garous peuvent parler avec les rats normaux).

Forme humaine : Sous forme humaine, le lycanthrope garde certains aspects de sa forme animale (les rats-garous ont des nez plus longs, les ours-garous sont poilus, ainsi de suite ...). Sous cette forme, ils peuvent être attaqués normalement et peuvent parler toutes les langues qu'ils connaissent.

Lycanthropie : La lycanthropie est une maladie. Tout personnage humain grièvement blessé par des créatures-garous (c'est à dire ayant perdu plus de la moitié de ses points de vie en se battant contre elles) deviendra un lycanthrope du même type en 2-24 (2d12) jours. Il ne faudra que la moitié de ce temps pour que les premiers

6

symptômes de la maladie se manifestent. La maladie tuera les non-humains au lieu de les transformer en créatures-garous. En échange d'un service ou d'une forte rémunération, un clerc de haut niveau (6e niveau ou plus) peut guérir cette maladie. Tout personnage devenant une créature-garou est alors considéré comme un PNJ contrôlé uniquement par le MD.

Rats-garous : Les rats-garous sont différents de la plupart des lycanthropes. Ils sont intelligents, peuvent s'exprimer en Commun quelle que soit leur forme et peuvent utiliser n'importe quelle arme. Un rat-garou préfère généralement revêtir l'apparence d'un rat de taille humaine mais peut aussi prendre celle d'un humain. Les rats-garous sont rusés et tendent souvent des embuscades, surprenant sur un résultat de 1-4 (avec 1d6). Ils peuvent appeler en renfort des rats géants pour qu'ils les aident lors d'un combat. Seule la morsure d'un rat-garou peut causer la lycanthropie.

Renards-garous : Les renards-garous sont des renards qui peuvent se transformer en humains. Lorsqu'il est sous forme humaine, le renard-garou a des cheveux roux, une Classe d'Armure de 9 et il peut **charmer** une personne du sexe opposé au sien. Cette capacité fonctionne comme un sort de **charme-personne** mais seulement pour une durée d'un jour. Lorsqu'il est sous sa forme de renard, il peut **charmer les animaux** ; il peut ainsi charmer n'importe quel animal, normal ou géant, pour une durée d'un jour. Une créature ou une personne qui réussit son jet de protection contre les Sorts ne sera pas charmée.

Dès qu'une personne ou une créature est charmée, elle le restera pour le jour complet, et ceci même si le renard-garou change de forme entre-temps. Cette capacité de charme ne peut être utilisée que 3 fois par jour ; un renard-garou pourrait par exemple essayer de charmer deux humains et un animal dans la même journée.

Les renards-garous sont très rusés et intelligents et mettent à profit ces qualités dans leur vie quotidienne. Si un combat tourne en leur défaveur, ils *préféreront* essayer de berner ou soudoyer leur adversaire plutôt que de combattre jusqu'à la mort.

Loups-garous : Ces créatures sont semi-intelligentes et chassent généralement en meutes. Tout groupe de 5 ou plus aura un chef ayant 30 points de vie, qui attaquera comme un monstre à 5 dés de vie et qui ajoutera +2 à ses dégâts. Les loups-garous appellent en renfort des loups communs pour former de grandes meutes avec eux.

Sangliers-garous : Ils sont semi-intelligents et ont mauvais caractère. Sous forme humaine, ils ressemblent souvent aux berserkers et agissent de la même façon que ces derniers dans les batailles (obtenant +2 sur leur lancer "pour toucher" et se battant jusqu'à la mort). Les sangliers-garous font appel aux sangliers de type commun pour qu'ils les aident lors des combats.

Tigres-garous : Parents des grands félins, ils agissent souvent comme eux. Ils sont très curieux de nature mais deviennent dangereux quand ils se sentent menacés. Ce sont de bons nageurs et des chasseurs silencieux qui surprennent sur un résultat de 1-4 (avec 1d6). Ils peuvent appeler en renfort n'importe quel félin qui se trouve dans les environs (de préférence des tigres).

Ours-garous : Très intelligents même sous forme animale, les ours-garous préfèrent vivre soit de façon solitaire, soit avec d'autres ours. Ils peuvent être amicaux si on les approche en paix. Dans les combats, les ours-garous peuvent étreindre et infliger 2-16 (2d8) points de dégâts (en plus des dégâts normaux) si leurs deux pattes touchent la même cible dans un round de combat. Les ours-garous peuvent appeler en renfort n'importe quel ours se trouvant à proximité.

Mageommes

	Hypnos	*Démos*	*Chaudron*	*Galvan*
Classe d'armure :	7	7 ou selon armure	5	3
Dé(s) de Vie :	2*	3 + 2	4*	5*
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1	1 arme	1 spécial	1 ou foudre
Dégât(s) :	Charme	1-8 ou par arme	1-10	Par arme ou 3-18
No. Rencontré :	1 (0)	2-12 (0)	1-4 (0)	1-3 (0)
JP Comme :	Magicien : 2	Guerrier : 4	Guerrier : 4	Guerrier : 5
Moral :	12	12	12	12
Type de Trésor :	U	C	V	C
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

Les mageommes (appelés également "hommes-magiques" ou "peuple magique") sont des êtres créés à l'aide de conjurations et de formules alchimiques complexes par des magiciens de très haut niveau. Ils obéiront aux ordres de leurs créateurs jusqu'à la mort. Bien que les mageommes ressemblent en tout point à des humains, ce ne sont pas pour autant des êtres vivants. Ils existent grâce à la magie et n'ont pas besoin d'eau, de nourriture, d'air ou de sommeil. Ils ne vieillissent pas. Quand ils sont tués, leur corps prend soudain feu et part en fumée. Quatre sortes de mageommes sont données ici, mais le MD peut en concevoir de nouveaux s'il le désire. Il n'y a pas de différences visibles entre ces quatre créatures jusqu'à ce que leurs pouvoirs spécifiques soient mis en action.

Hypnos : Les mageommes hypnos sont télépathes et possèdent en permanence le sort **charme-personne**. Ils peuvent tenter de **charmer** une victime par round. Si celle-ci rate son jet de protection contre les Sorts, elle obéira aux ordres télépathiques du mageomme. La victime n'obéira pas s'il lui est commandé de se suicider. Si un personnage réussit son jet de protection, alors il est immunisé contre le pouvoir de **charme** de ce mageomme.

Démos : Le démos ne possède pas de pouvoirs particuliers et se bat avec des armes. S'il ne porte pas d'armure particulière, il aura alors une CA 7.

Chaudron : Le mageomme chaudron a le pouvoir d'allonger ses bras et ses jambes jusqu'à une longueur de 6 mètres. Il essaiera d'enrouler ses membres autour de sa victime et s'il y arrive, il se mettra à sécréter un acide qui infligera 1-10 points de dégâts par round, ceci jusqu'à ce que cette dernière meurt ou se libère.

Galvan : Le galvan a le pouvoir de stocker de l'électricité statique qu'il utilise pour lancer des éclairs de **foudre** infligeant 3-18 points de dégâts. L'éclair mesure 18 m de long sur 1,5 m de large. Un jet de protection réussi contre le Souffle de dragon réduit de moitié les dégâts. Les galvans peuvent lancer trois éclairs par jour. Ils peuvent également se battre avec des armes conventionnelles.

Le processus de fabrication des mageommes varie en fonction du type recherché, et les propriétés spéciales de certains requièrent davantage de travail de la part du magicien. En général, une grande dépense de temps et d'argent (pour le coût des ingrédients rares ou magiques) est nécessaire pour créer un ou deux mageommes. De plus, des sorts de haut niveau, des parchemins magiques et des **souhaits** doivent être utilisés lors de la préparation. Et même dans ces conditions, il y a toujours un risque que les incantations échouent.

Manticore

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	6 + 1
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure ou dards
Dégât(s) :	1-4/1-4/2-8 ou spécial
No. Rencontré :	1-2 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	9
Type de Trésor :	D
Alignement :	Chaotique

La manticore est un monstre hideux qui possède le visage d'un homme, le corps d'un lion, les ailes d'une chauve-souris et une queue garnie de dards. Ces dards sont au nombre de 24 et la manticore peut en projeter 6 chaque round jusqu'à une distance de 54 m, et ceci même quand elle vole. Chacun d'eux inflige 1-6 (1d6) points de dégâts. La créature régénère ses dards à raison de 2 par jour. Les manticores vivent généralement dans des massifs montagneux inhabités et leur nourriture favorite est la chair humaine. Elles traquent fréquemment les groupes comprenant des humains, leur tendant des embuscades et les attaquant avec leurs dards lorsqu'ils s'arrêtent pour prendre du repos.

Mastodonte

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	15
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 défenses ou 1 piétinement
Dégât(s) :	2-12/2-12 ou 4-32
No. Rencontré :	0 (2-16)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	8
Type de Trésor :	Voir ci-dessous
Alignement :	Neutre

Les mastodontes ressemblent à des éléphants couverts de poils et avec de longues défenses. En combat, un mastodonte charge d'abord, frappant avec ses défenses qui infligent alors doubles dégâts. Puis dans les rounds qui suivent, il essaye soit de frapper son adversaire avec ses défenses (25%), soit de le piétiner (75%) s'il est de la taille d'un homme ou plus petit. Lorsqu'il piétine une créature de la taille d'un homme ou plus petite, il bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets "pour toucher". L'ivoire de ses défenses est très recherché, chacune pouvant se vendre 200-800 (2d4 x 10) pièces d'or. Ils vivent dans les toundras glacées et froides ou dans les "mondes perdus".

Médium

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	1**
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 dague ou un sort
Dégât(s) :	1-4 ou par sort
No. Rencontré :	1-4 (1-12)
JP Comme :	Magicien : 1
Moral :	7
Type de Trésor :	V
Alignement :	Au choix

Les médiums sont des PNJ magiciens du 1er niveau. Il y a 50% de chances pour que les médiums soient accompagnés par leur maître, un magicien du 3e niveau. Les médiums auront chacun 1 sort du 1er niveau que le MD choisira ou déterminera au hasard. Le magicien du 3e niveau aura 2 sorts du 1er niveau et 1 sort du 2e niveau, choisis de la même façon.

Méduse

Classe d'armure :	8
Dé(s) de Vie :	4**
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 morsure de serpent + spécial
Dégât(s) :	1-6 + poison
No. Rencontré :	1-3 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de Trésor :	F
Alignement :	Chaotique

Les méduses ressemblent à des femmes dont la chevelure est composée de serpents vivants. Le regard d'une méduse transformera une créature en pierre à moins que cette dernière ne réussisse un jet de protection contre la Pétrification. La morsure des serpents est empoisonnée (jet de protection contre le Poison ou mourir en un tour) et inflige 1-6 (1d6) points de dégâts. Le groupe de serpents ne peut attaquer qu'une fois par round. Une méduse portera souvent une robe avec une capuche pour mieux prendre ses victimes au piège. Regarder l'image d'une méduse renvoyée par un miroir est sans danger. Si une méduse voit sa propre image, elle doit réussir un jet de protection contre la Pétrification ou elle se transformera en pierre. Toute personne essayant d'attaquer une méduse sans la regarder doit soustraire 4 de tous ses lancers "pour toucher" et la méduse peut attaquer avec un bonus de +2 sur tous ses lancers "pour toucher". Une méduse gagne également un bonus de +2 sur ses jets de protection contre les Sorts du fait de sa nature magique.

Mégacéros

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	8
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 coup de corne
Dégât(s) :	1-12
No. Rencontré :	0 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Le mégacéros vit dans les plaines ou les collines des régions de type "monde perdu". Il ressemble à un élan géant faisant 3 à 3,60 mètres de long et pesant près d'une tonne. Ses bois atteignent 3 mètres d'envergure voire plus et il se nourrit d'herbe et de buissons. Ce sont les proies favorites des loups géants et des tigres à dents de sabre.

Mégathérium

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	11
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	2 griffes
Dégât(s) :	2-12/2-12
No. Rencontré :	0 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Le mégathérium est un genre d'énorme paresseux terrestre qui se nourrit de feuilles, de racines et de buissons. Bien que se déplaçant habituellement à quatre pattes, il peut se tenir debout et marcher sur ses pattes postérieures, atteignant alors une hauteur de 7,20 mètres. C'est une créature lente, stupide et pacifique si elle n'est pas provoquée. On la trouve dans les régions de type "monde perdu".



Mille-pattes géant

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	Poison
No. Rencontré :	2-8 (1-8)
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les mille-pattes sont des insectes pourvus de nombreuses pattes et mesurant environ 30 cm. Ils aiment vivre dans des endroits sombres et humides. Leurs morsures sont inoffensives mais la victime doit réussir un jet de protection contre le Poison ou être violemment malade pendant 10 jours. Les personnages qui ratent leur jet de protection se déplaceront deux fois moins vite et ne pourront faire aucune autre action physique.

Minotaure

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	6
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 coup de corne/ 1 morsure ou 1 arme
Dégât(s) :	1-6/1-6 ou par arme +2
No. Rencontré :	1-6 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	12
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Hommes massifs à tête de taureau, les minotaures ont une stature plus grande que les humains et se nourrissent de chair humaine. Un minotaure attaquera toujours ce qui est de sa taille ou d'une taille plus petite et poursuivra sa proie tant que celle-ci est en vue. Les minotaures sont semi-intelligents et utilisent des armes, de préférence des épieux, des gourdins ou des haches. Les minotaures qui combattent avec une arme ajoutent +2 aux dégâts infligés du fait de leur force. Si un minotaure utilise une arme, il ne pourra ni donner un coup de corne, ni mordre. Les minotaures vivent généralement dans des tunnels ou des labyrinthes.

Moisissure jaune*

Classe d'armure :	Peut toujours être touchée
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	0
Attaque(s) :	Spores
Dégât(s) :	1-6 + spécial
No. Rencontré :	1-8 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	Pas applicable
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Ce champignon mortel s'étend sur 90 centimètres carrés (1 m x 90 cm par exemple) et parfois on en trouve plusieurs ensembles. Ils ne peuvent être détruits que par le feu : une torche infligera 1-4 points de dégâts à chaque round. Ils rongent le bois et le cuir mais n'affectent ni le métal ni la pierre. Ils n'attaquent pas vraiment mais s'ils sont touchés (par une torche par exemple), le contact peut entraîner la projection d'un nuage de spores de 3 m x 3 m x 3 m. Il y a 50% de chances à chaque coup que cela se produise. Toute créature prise dans ce nuage doit réussir un jet de protection contre le Rayon mortel ou mourir d'étouffement en 6 rounds.

Molosse satanique

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	3-7*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	Morsure ou souffle
Dégât(s) :	1-6 ou spécial
No. Rencontré :	2-8 (2-8)
JP Comme :	Variable
Moral :	9
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Ces molosses au pelage brun-rougeâtre ont la taille d'un grand chien loup ou d'un petit poney et sont immunisés aux feux normaux. On les rencontre souvent près des volcans, au fond des donjons ou en compagnie d'une autre créature aimant le feu (comme un géant du feu). Ils sont rusés et très intelligents.

Durant chaque round de combat en mêlée, un molosse satanique attaque son adversaire soit en mordant (3-6 sur 1d6), soit en crachant du feu (1-2 sur 1d6). Son souffle inflige 1d6 points de dégâts pour chaque DV qu'il possède (3d6 à 7d6). Un personnage qui réussit son jet de protection contre le Souffle ne subit que la moitié des dégâts.

Les molosses sataniques ont 75% de chances par round de détecter une personne ou un objet invisible se trouvant dans un rayon de 18 m et ils effectuent leurs jets de protection comme un guerrier d'un niveau égal à celui de leur nombre de DV.

Momie*

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	5 + 1*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 toucher + maladie
Dégât(s) :	1-12 + maladie
No. Rencontré :	1-4 (1-12)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de Trésor :	D
Alignement :	Chaotique

Les momies sont des **morts-vivants** qui rôdent près des ruines et tombeaux déserts. À la vue d'une momie, chaque personnage doit réussir un jet de protection contre la Paralysie ou être tétanisé d'effroi et ne plus pouvoir bouger jusqu'à ce que la momie attaque quelqu'un ou sorte de son champ de vision. En mêlée, un coup porté par une momie inflige 1-12 points de dégâts et infecte la créature touchée d'une horrible lèpre. Celle-ci empêche tous soins par magie et les blessures prennent 10 fois plus de temps pour guérir. Cette maladie persiste jusqu'à ce qu'elle soit guérie magiquement.

Non seulement les momies ne peuvent être blessées que par des sorts, du feu ou des armes magiques, mais en plus ceux-ci ne leur infligent que la moitié des dégâts. Elles sont immunisées aux sorts de **sommeil**, **charme** et **paralysie**.

Monstre rouilleur*

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	5
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	Voir ci-dessous
No. Rencontré :	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les monstres rouilleurs ont le corps d'un tatou géant avec une longue queue et deux longues antennes frontales. Si un personnage touche un monstre rouilleur, ou si un monstre rouilleur touche un personnage avec ses antennes, toute arme ou armure en métal entrant ainsi en contact commencera immédiatement à rouiller et sera rendue totalement inutilisable. Chaque fois qu'une arme ou une armure magique est touchée, elle perdra un plus. Elles ont toutefois une chance de ne pas être affectées. En effet, pour chaque

6

"plus" qu'a une arme ou une armure, il y a 10% de chances qu'elle ne rouille pas.

> **Exemple :** Un **bouclier +3** a 30% de chances de résister à l'attaque, sinon il devient un **bouclier +2**.

Un monstre rouilleur est attiré par l'odeur du métal et mange la rouille générée par ses attaques.

Morts-vivants : voir **Apparition, Fantôme Goule, Momie, Nécrophage, Spectre, Squelette, Vampire** et **Zombie.**

Les morts-vivants sont des créatures maléfiques créées par la magie noire. Tous étaient autrefois des êtres vivants. Ils sont invulnérables à tout ce qui affecte normalement les vivants, comme le poison, et aux sorts qui agissent sur l'esprit, tels que **sommeil**, **charme-personne** et **paralysie**. Ils sont absolument silencieux.

Mouche voleuse

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	1-8
No. Rencontré :	1-6 (2-12)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	8
Type de Trésor :	U
Alignement :	Neutre

Les mouches voleuses sont de grandes mouches géantes de 90 cm de long avec des rayures jaunes et noires. Vues de loin, on dirait des abeilles géantes. Elles ne craignent pas le poison des abeilles géantes, celles-ci constituant la principale source de leur alimentation. Les mouches voleuses sont des chasseresses patientes. Elles se cachent dans les ombres et guettent leurs proies, surprenant sur un résultat de 1-4 (avec 1d6). Elles peuvent bondir jusqu'à 9 m et attaquent en mordant. Elles sont carnivores et sont connues pour avoir attaqué des humains.

Mousse pourpre*

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	3 m (1 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	Spécial
No. Rencontré :	1-8 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Cette plante est une cousine éloignée de la moisissure jaune. Elle dégage une forte odeur douceâtre qui a le même effet qu'un sort de **sommeil** (un jet de protection contre les Sorts à -3 est autorisé). Une fois que la victime s'est endormie, la mousse recouvrira rapidement son corps, en commençant par le visage afin de l'étouffer (1-4 rounds). Une fois que cela a été fait et que la victime est morte, elle dévorera tout ce qui est tendre (organes, peau, vêtements, etc.) en moins d'une heure. La mousse pourpre ne peut être détruite que par un feu normal ou magique.

Mule

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 ruade ou 1 morsure
Dégât(s) :	1-4 ou 1-3
No. Rencontré :	1-8 (2-12)
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	8
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Une mule est le résultat d'un croisement entre un cheval et un âne. Les mules sont entêtées et si elles sont agacées ou énervées, elles peuvent ruer ou mordre. Si le MD l'autorise, les mules peuvent être emmenées dans les donjons. Une mule peut porter une charge normale de 2.000 pièces (ou de 4.000 pièces maximum, ce qui dans ce cas réduit sa vitesse de déplacement à 12 m/tour). Les mules ne peuvent pas être entraînées à l'attaque mais elles se chargent de leur propre défense.

Musaraigne géante

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	2 morsures
Dégât(s) :	1-6/1-6
No. Rencontré :	1-8 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	10
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les musaraignes géantes ressemblent à des rats au poil brun et au long museau. Elles peuvent creuser des galeries, grimper ou sauter (jusqu'à 1,50 m). Les insectes représentent leur aliment principal. Leur vue est si faible qu'elles sont presque aveugles. Elles ne sont affectées ni par la lumière ni par l'obscurité. Comme les chauves-souris, elles poussent des cris pour "voir" les choses et ainsi se déplacer. L'écho qui leur est renvoyé leur permet de "voir" jusqu'à une distance de 18 m sous terre aussi clairement qu'une créature dotée d'une vue normale. Le sort **silence sur 5 m** aveuglera une musaraigne géante. Si elle n'entend pas, elle sera perturbée et aura une classe d'armure 8 et une pénalité de -4 sur ses lancers "pour toucher". Les musaraignes géantes n'aiment pas les terrains découverts et restent sous terre la plupart du temps.

Elles choisissent souvent une zone bien délimitée comme terrain de chasse et se battent pour défendre ce territoire contre les autres animaux ou les humains. Elles sont très féroces et attaqueront n'importe quoi. Très rapides, elles auront toujours l'initiative sur leur première attaque ; de plus, elles auront un bonus de +1 à leur initiative lors de leur seconde attaque. Leurs attaques sont si violentes (elles se jettent sur la tête et les épaules de leurs adversaires) que toute victime ayant 3 dés de vie (3e niveau) ou moins doit réussir un jet de protection contre le Rayon mortel ou s'enfuir terrorisée.

Nain

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8 ou par arme
No. Rencontré :	1-6 (5-40)
JP Comme :	Nain : 1
Moral :	8 ou voir ci-dessous
Type de Trésor :	G
Alignement :	Loyal/Neutre

Les nains peuvent aussi apparaître comme PNJ, habituellement en groupes ou lors d'expéditions guerrières ou minières. Chaque groupe de 20 nains aura un chef (niveau 3-8 : 1d6 + 2) qui peut avoir des objets magiques. Pour vérifier cette éventualité multipliez le niveau du chef par 5. Le résultat donnera le pourcentage de chances que ce chef a de posséder un objet magique dans chacune des sous-tables. Vérifiez pour toutes les sous-tables d'objets magiques sauf celle de **Parchemin** et celle de **Baguette/Bâtonnet/Bâton**. Tant que leur chef se bat avec eux et reste en vie, le moral des nains est de 10 au lieu de 8. Les nains détestent les gobelins et les attaquent généralement à vue.

Néandertaliens (Hommes des cavernes)

Classe d'armure :	8
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	2-8 ou par arme +1
No. Rencontré :	1-10 (10-40)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de Trésor :	C
Alignement :	Loyal

Les néandertaliens (ou hommes des cavernes) sont une espèce demi-humaine apparentée aux humains. Ils ont un corps trapu, une forte ossature et des muscles puissants. Leurs visages ont des traits simiesques avec notamment des arcades sourcilières très prononcées. Ils vivent en groupes familiaux dans des cavernes et des grottes.

Ils attaquent généralement en lançant un épieu et utilisent des haches de pierre, des gourdins ou des marteaux en pierre en combat au corps à corps. Ils choisissent leurs chefs parmi une race similaire beaucoup plus grande que le néandertalien moyen. Ces chefs ont 6 dés de vie et mesurent environ 3 m. Leur antre abrite de 10 à 40 d'entre eux ainsi que 2 chefs : un homme et une femme. Les néandertaliens chassent souvent les ours des cavernes et ont des singes blancs comme animaux domestiques. Ils entretiennent des relations amicales avec les nains et les gnomes mais détestent les gobelins et les kobolds. Ils attaquent les ogres à vue. Ils sont timides et évitent les humains mais ne sont généralement pas hostiles à moins d'être attaqués.

Nécrophage*

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	3*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	Perte d'énergie
No. Rencontré :	1-6 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	12
Type de Trésor :	B
Alignement :	Chaotique

Le nécrophage est un esprit **mort-vivant** habitant le cadavre d'un humain ou demi-humain. Les nécrophages ne peuvent être touchés que par des armes en argent ou magiques. Le feu leur infligera des demi-dégâts. Ils sont très redoutés car ils aspirent l'énergie vitale des victimes qu'ils touchent. Chaque coup supprime un niveau d'expérience ou dé de vie (**absorption d'énergie**, voir page 58).

Exemple : Un guerrier du 3ᵉ niveau touché par un nécrophage devient guerrier du 2ᵉ niveau, conservant juste assez de points d'expérience pour demeurer au milieu du 2ᵉ niveau et perdant 1 dé de vie de ses points de vie.

Tout personnage dépourvu d'énergie vitale deviendra lui-même un nécrophage en l'espace de 1-4 jours et sera sous le contrôle du nécrophage qui l'aura réduit à cet état.

Noble

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8 ou par arme
No. Rencontré :	2-12 (2-12)
JP Comme :	Variable
Moral :	8
Type de Trésor :	V x 3
Alignement :	Au choix

"Noble" est un terme général utilisé pour parler du Seigneur d'un château et des membres de sa famille. Le noble sera toujours un PNJ de niveau 3 ou plus. Le MD peut inventer le titre du noble ou encore lui attribuer un titre traditionnel. En voici quelques-uns :

Baron/ Baronne	Comte/ Comtesse	Khan
Cheikh	Duc/ Duchesse	Margrave
Chevalier	Émir	

En cherchant un peu, vous pourrez allonger cette liste. Un noble sera toujours accompagné par un écuyer (un guerrier du 2ᵉ niveau). Il peut aussi être accompagné de 10 suivants ou serviteurs (généralement des guerriers du 1ᵉʳ niveau). Consultez le chapitre **Rencontre avec des châteaux** page 141 pour plus de détails sur les rencontres avec les nobles dans leurs châteaux.

Ogre

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	4 + 1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 gourdin
Dégât(s) :	1-10 ou par arme +2
No. Rencontré :	1-6 (2-12)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	10
Type de Trésor :	C + 1.000 po
Alignement :	Chaotique

Les ogres sont d'énormes et terrifiantes créatures humanoïdes mesurant entre 2,40 m et 3 m. Ils ne portent pour tout vêtement que des peaux de bêtes et vivent souvent dans des cavernes. Lorsqu'on les rencontre hors de leur antre, ils auront sur eux de 100 à 600 po (1d6 x 100) dans de grands sacs. Ils détestent les néandertaliens et les attaquent à vue.



Oiseau-piranha

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	9 m (3 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	1-4
No. Rencontré :	4-24
JP Comme :	Homme Normal
Moral :	9
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

L'oiseau-piranha est un volatile de 30 cm de long, brillamment coloré, mais toujours affamé de viande fraîche. Le plumage de ces oiseaux peut être vert, bleu, rouge, brun, noir ou même violet et l'ensemble de la nuée rutile de toutes ces couleurs. Leur bec est pointu et acéré avec les bords coupants comme des rasoirs, ce qui leur permet de le planter dans la chair d'une créature, de mordre puis de s'envoler en emportant un morceau.

Les oiseaux-piranhas peuvent voler avec la manoeuvrabilité des colibris ; ils peuvent soudain changer de direction ou même faire du surplace. Une fois qu'il a repéré de la nourriture, l'oiseau-piranha émet un sifflement suraigu qui attire toute la nuée. Ils attaquent toujours les créatures à sang chaud et ne testent leur moral qu'à partir du moment où la moitié de la nuée a été détruite.

Bien qu'ils n'aiment pas la lumière vive du soleil, on peut les trouver sous tous les climats excepté les plus froids ou bien les contrées où il n'y a pas d'ombre. Ils préfèrent vivre dans des régions de forêts denses ou dans des cavernes et semblent avoir développé une infravision limitée qui leur permet de détecter leurs proies jusqu'à 9 mètres même dans l'obscurité la plus totale.

Ombre*

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	2 + 2*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-4 + spécial
No. Rencontré :	1-8 (1-12)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de Trésor :	F
Alignement :	Chaotique

Les ombres sont des créatures incorporelles (fantomatiques) et intelligentes qui ne peuvent être blessées que par des armes magiques. Elles ressemblent à des ombres ordinaires et peuvent modifier légèrement leur forme. On les remarque difficilement et elles surprennent avec un résultat de 1 à 5 sur 1d6. Si une ombre réussit son attaque, elle retire un point de Force à son adversaire en plus des dégâts qu'elle lui inflige (1d4 points). Cette faiblesse durera pendant 8 tours. Toute créature dont le score de Force est réduit à 0 ou moins deviendra une ombre. Les ombres ne sont pas des morts-vivants et les clercs ne peuvent pas les faire fuir. Elles ne sont pas affectées par les sorts **sommeil** et **charme-personne**. Nous conseillons au MD de ne pas utiliser d'ombres tant que le groupe n'a pas au moins une arme magique.

Orque

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	2-8 (10-60)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	8
Type de Trésor :	D
Alignement :	Chaotique

Les orques sont des créatures humanoïdes très laides ressemblant à un mélange entre homme et animal. Ils sont nocturnes et vivent le plus souvent sous terre. Lorsqu'ils combattent en plein jour, ils ont une pénalité de -1 sur leurs lancers "pour toucher". Ils ont mauvais caractère et n'aiment pas les autres créatures vivantes qu'ils tueront souvent par simple plaisir. Ils sont effrayés par tout ce qui est plus grand ou plus fort qu'eux, mais peuvent être poussés au combat par leurs chefs.

Les chefs des orques gagnent leur rang en combattant et en vainquant (ou tuant) les autres. Dans chaque groupe d'orques se trouve un membre qui en est le chef ; celui-ci a 8 points de vie et un bonus de +1 aux dégâts. Si ce chef est tué, le moral du groupe passe de 8 à 6.

Les orques peuvent généralement être engagés à bas prix comme soldats et sont souvent utilisés comme armées par des chefs chaotiques (aussi bien humains que monstres). Les orques se satisfont d'être autorisés à tuer et incendier autant qu'ils le désirent. Comme armes, ils préfèrent les épées, les épieux, les haches et les gourdins. Ils n'utiliseront pas d'armes mécaniques (comme les catapultes) car seuls leurs chefs en comprennent le fonctionnement.

Il existe de nombreuses tribus d'orques différentes. Les membres des différentes tribus ne sont généralement pas amis et risquent même de s'entre-tuer à moins que leurs chefs ne soient présents. Un repaire d'orque n'abrite qu'une tribu. Chaque tribu a autant d'individus mâles que d'individus femelles, et 2 enfants ("pleurnichards") pour chaque couple. Le chef d'une tribu d'orques est en fait un chef qui a 15 points de vie, attaque comme un monstre à 4 dés de vie et a un bonus de +2 aux dégâts. Il y a 1 chance sur 6 pour qu'il y ait 1 ogre pour 20 orques dans une tribu et 1 chance sur 10 qu'il y ait aussi un troll.

Ours

	Brun	*Grizzly*	*Polaire*	*des Cavernes*
Classe d'armure :	6	6	6	5
Dé(s) de Vie :	4	5	6	7
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	2 griffes/ 1 morsure	2 griffes/ 1 morsure	2 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-3/1-3/ 1-6	1-4/1-4/ 1-8	1-6/1-6/ 1-10	1-8/1-8/ 2-12
No. Rencontré :	1-4 (1-4)	1 (1-4)	1 (1-2)	1-2 (1-2)
JP Comme :	Guerrier : 2	Guerrier : 3	Guerrier : 3	Guerrier : 4
Moral :	7	8	8	9
Type de Trésor :	U	U	U	V
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

Les ours sont bien connus de tous les aventuriers. Si un ours (de n'importe quel type) touche avec ses 2 pattes une seule et même victime durant un round de combat, il infligera 2-16 (2d8) points de dégâts supplémentaires dans ce même round.

Ours brun : Les ours bruns ont une fourrure marron et mesurent debout environ 1,80 m. Ils sont omnivores mais préfèrent les racines et les baies. Un ours brun n'attaquera généralement pas à moins qu'il soit coincé et ne puisse s'échapper. Les adultes se battront jusqu'à la mort pour protéger leurs petits. Ils sont connus pour faire des incursions dans les camps à la recherche de nourriture. Ils sont particulièrement friands de poissons frais et de sucreries.

Ours grizzly : Ils ont une fourrure brun argenté ou rousse et mesurent debout environ 2,70 m. Ils aiment la viande et sont plus susceptibles d'attaquer que les ours bruns. On les rencontre sous presque tous les climats mais plus particulièrement dans les montagnes ou les forêts.

Ours polaire : Les ours polaires ont une fourrure blanche et mesurent debout environ 3,30 m. Ils vivent dans les régions froides. Ils mangent généralement du poisson mais sont tout aussi susceptibles d'attaquer que les grizzlys. Ce sont de bons nageurs et ils peuvent également courir facilement dans la neige, leurs larges pattes leur évitant de s'y enfoncer.

Ours des cavernes : C'est un genre de grizzly géant qui vit dans des cavernes et des régions du type "monde oublié". Ils mesurent debout environ 4,50 m et sont les plus féroces de tous les ours. Bien qu'omnivores, ils préfèrent la viande et particulièrement la chair humaine. Ils ont une mauvaise vue mais un odorat très développé. S'ils ont faim, ils peuvent suivre une trace de sang jusqu'à ce qu'ils satisfassent leur appétit.

Ours-hibou

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	5
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-8 chacune
No. Rencontré :	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de Trésor :	C
Alignement :	Neutre

Les ours-hiboux sont des ours énormes avec une tête de hibou géant. Ils mesurent debout environ 2,40 m et pèsent 750 kg (15.000 pièces). On les trouve habituellement sous terre et dans les forêts épaisses. Les ours-hiboux sont souvent mal disposés et ont généralement faim, préférant la viande à toute autre chose. Si les deux pattes d'un ours-hibou touchent le même adversaire dans un round, cette "étreinte" causera 2d8 points de dégâts supplémentaires.

Pagan

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-6
No. Rencontré :	0 (3-30)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	8
Type de Trésor :	A
Alignement :	Neutre

Les pagans vénèrent les dieux et les déesses de la nature. Ils suivent les préceptes de certains druides et clercs servant les divinités de la nature. Les pagans pratiquent des sacrifices saisonniers pensant ainsi maintenir le cycle des années. Ils pratiquent parfois des sacrifices humains. Les personnages capturés en combat feront probablement office de futurs sacrifiés. Les pagans se regroupent généralement en tribus. Ils tiennent leurs cérémonies dans des clairières au coeur de forêts isolées ou dans des grottes. Les pagans ne vont jamais dans les villes ou les villages.



Pégase

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	2 + 2
Déplacement :	72 m (24 m)
En vol :	144 m (48 m)
Attaque(s) :	2 sabots
Dégât(s) :	1-6/1-6
No. Rencontré :	0 (1-12)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Loyal

Ces chevaux volants semi-intelligents sont farouches et sauvages. Ils ne peuvent pas être apprivoisés mais ils serviront les personnages Loyaux (et seulement eux) s'ils sont capturés jeunes puis dressés. Les pégases sont les ennemis naturels des hippogriffes.

Phanaton

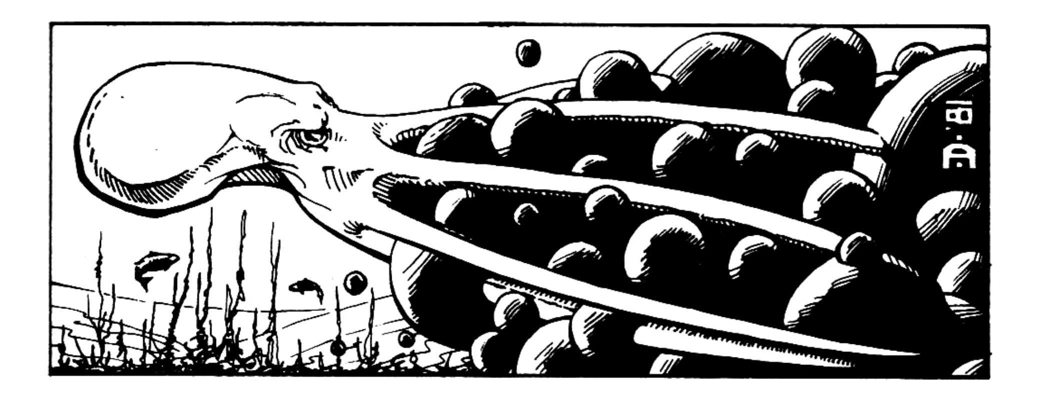
Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	1 - 1
Déplacement :	27 m (9 m)
En planant :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	0 (3-18, village 30-300)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Loyal

Les phanatons ressemblent à un croisement entre le raton laveur et le singe. Ils ont la taille des tinigens et disposent d'une queue préhensile de 1,20 mètre de long qu'ils peuvent manipuler plus ou moins habilement. Par exemple : lorsqu'ils se battent dans les arbres, ils se servent de leur queue pour s'accrocher aux branches. De plus, les phanatons ont une membrane cutanée entre leurs bras et leurs jambes qui leur permet de planer de branche en branche. Ils effectuent leurs jets de protection à +2 grâce à leur agilité et à leur petite taille.

Les phanatons se nourrissent de préférence de fruits et de légumes, bien qu'ils puissent aussi manger de la viande.

Ils vivent dans des villages construits dans les branches des arbres. Ceux-ci comprennent des plateformes de bois et de lianes reliées entre elles par des ponts de corde. Chaque village de 30 à 300 individus forme un clan précis. Les phanatons sont les alliés des sylvaniens et des dryades, ainsi que des elfes. Ce sont en revanche les ennemis héréditaires des aranéas, le peuple des araignées, et ils les attaqueront à vue.

Pour chaque trentaine de phanatons, il y aura un chef de clan avec trois Dés de Vie et au moins 15 points de vie. Celui-ci dispose d'une garde de 2d6 guerriers phanatons. Chacun d'eux a 2 DV et 1d6 + 4 points de vie. Pour chaque centaine de phanatons, il y aura un chef de tribu avec 6 DV, 30 points de vie et +1 aux dégâts sur ses attaques. Il aura une garde de 2d4 guerriers phanatons avec 3 DV et 15 points de vie. Pour 300 phanatons, il y aura un roi avec 8 DV, 50 points de vie et +2 aux dégâts sur ses attaques. Il disposera de quatre gardes avec 6 DV, 30 points de vie et +1 aux dégâts sur leurs attaques.



Phorusrhacos

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	1-8
No. Rencontré :	0 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de Trésor :	U
Alignement :	Neutre

Le phorusrhacos est un oiseau de 1,80 mètres de haut qui ne peut pas voler du fait de ses ailes qui sont trop petites. Cet oiseau mange de la viande et ses grandes pattes postérieures lui permettent de courser ses proies qu'il tue avec son grand bec courbé. Il atteint souvent de grandes vitesses sur terrain plat. Il vit généralement dans les plaines des régions du type "monde perdu".

Pieuvre géante

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	8
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	8 tentacules/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-3 (x8)/1-6
No. Rencontré :	0 (1-2)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les pieuvres géantes rôdent dans les eaux proches des villages de pêcheurs et autres zones côtières tropicales ou tempérées.

En combat, une pieuvre géante agrippe avec ses tentacules puis pique ou mord avec son bec redoutable toute créature entraînée vers sa bouche. Lorsqu'un tentacule touche, il enserre sa victime puis inflige automatiquement chaque round 1-3 points de dégâts par constriction. Chaque tentacule qui s'agrippe réduit les chances de toucher de sa victime de 1 (un homme qui a tous les tentacules d'une pieuvre enroulés autour de lui aura une pénalité de -8 sur ses jets "pour toucher"). Un personnage peut essayer de trancher un tentacule en infligeant avec une arme tranchante et en un seul coup 6 points de dégâts ou plus.

Si le combat tourne au désavantage de la pieuvre géante, elle s'enfuira à trois fois sa vitesse normale tout en relâchant un grand nuage d'encre noire (12 m de rayon).

Pixies

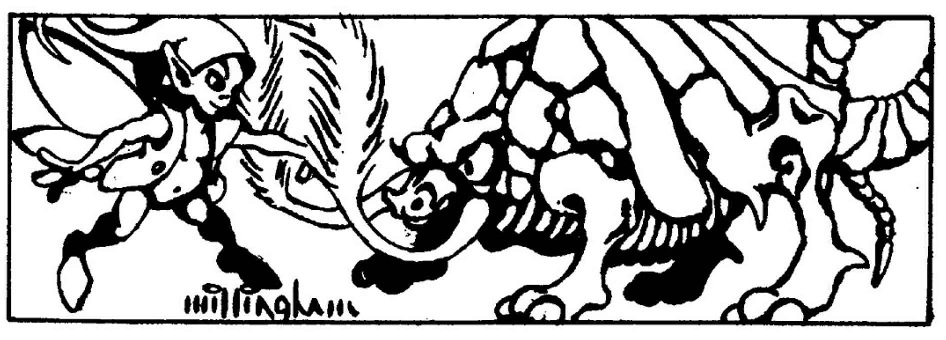
Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	1*
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 dague
Dégât(s) :	1-4
No. Rencontré :	2-8 (10-40)
JP Comme :	Elfe : 1
Moral :	7
Type de Trésor :	R + S
Alignement :	Neutre

Les pixies sont de petites créatures humanoïdes plus ou moins apparentées aux elfes, mesurant entre 30 et 60 cm et pourvues d'ailes d'insectes. Ils sont invisibles à moins qu'ils ne désirent être vus (ou qu'un sort de **détection de l'invisible** soit utilisé). Contrairement au sort **invisibilité**, les pixies peuvent attaquer tout en demeurant invisibles et de ce fait ont toujours l'avantage de la surprise lorsqu'ils agissent de la sorte. Ils ne peuvent pas être attaqués durant le premier round, mais après cela leurs adversaires remarquent des ombres et des déplacements d'air et peuvent attaquer les pixies avec une pénalité de -2 sur leurs lancers "pour toucher". Leurs petites ailes d'insectes ne peuvent les porter en vol que pendant 3 tours, ensuite ils doivent se reposer pendant 1 tour complet après avoir volé.

Plésiosaure

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	8
Déplacement (en nageant) :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	4-24
No. Rencontré :	0 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	9
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Ce dinosaure piscivore mesure entre 9 et 15 mètres de long, avec un cou interminable et une tête de serpent dotée de crocs tranchants. Dulcicole, ses pattes sont des nageoires lui permettant de nager. Il est agressif et peut faire chavirer petits bateaux et radeaux. Ils vivent généralement dans des régions du type "monde perdu".



Poisson géant

	Piranha géant	*Rascasse géante*	*Poisson chat géant*	*Esturgeon géant*
Classe d'armure :	6	7	4	0
Dé(s) de Vie :	3 + 3	5 + 5	8 + 3*	10 + 2*
Déplacement (en nageant) :	45 m (15 m)	54 m (18 m)	27 m (9 m)	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure	4 épines + poison	1 morsure/ 4 barbillons	1 morsure
Dégât(s) :	1-8	1-4 (x4) + poison	2-16/ 1-4 (x4)	2-20
No. Rencontré :	0 (2-8)	0 (2-8)	0 (1-2)	0 (1)
JP Comme :	Guerrier : 2	Guerrier : 3	Guerrier : 4	Guerrier : 5
Moral :	7	8	8	9
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

Piranha géant : Ces poissons mortels aux écailles noires et vertes mesurent 1,5 m de long et attaquent tout ce qui perturbe l'eau près d'eux. Jusqu'à 8 piranhas géants peuvent attaquer ensemble la même cible. Une fois que le sang se met à couler, ils entrent dans une frénésie carnassière et ne testent plus leur moral. Les piranhas habitent les eaux douces et chaudes et préfèrent les rivières aux lacs.

Rascasse géante : Ce poisson qui vit dans les eaux salées peu profondes est très difficile à repérer car il ressemble à un rocher ; de ce fait, il y a 70% de chances qu'il soit confondu avec un bloc de roche ou de corail. La rascasse est normalement inoffensive mais elle attaquera férocement quiconque la dérange. Son corps est couvert d'épines et elle peut frapper n'importe quel adversaire avec 4 d'entre elles à la fois. Ces épines infligent 1-4 points de dégâts chacune et sont fortement venimeuses (réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir). Saisir une rascasse qu'on a confondu avec un rocher ou du corail résulte en 4 touchers automatiques, chacun d'eux infligeant des dégâts et nécessitant un jet de protection contre le Poison.

Poisson chat géant : Ce poisson d'un blanc crayeux mesure environ 4,5 m de long et possède quatre longs barbillons qui sortent de chaque côté de sa bouche. Il se tapit sur le lit vaseux des rivières et des lacs, attaquant aussi bien les créatures qui nagent que celles qui se déplacent sur le fond.

Esturgeon géant : Ces poissons mesurent environ 9 m de long et sont couverts d'écailles épaisses comme une armure. Ce sont de féroces combattants et, sur un résultat de 18 ou plus, ils avalent entièrement leur proie.

Tout personnage ainsi avalé subit 2-12 points de dégâts par round et doit réussir un jet de protection contre le Rayon mortel ou être paralysé. S'il réussit son jet de protection, il peut essayer de se découper un chemin vers l'extérieur mais avec une pénalité de -4 (l'intérieur du corps d'un esturgeon est CA 7).



Polymar

Classe d'armure :	9
Dé(s) de Vie :	10*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	3
Dégât(s) :	1-6/1-6/1-6
No. Rencontré :	1-2 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	10
Type de Trésor :	B
Alignement :	Chaotique

Le polymar est une créature semi-intelligente qui peut changer de forme. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature ayant jusqu'à 10 dés de vie ou de n'importe quel objet n'excédant pas 2,7 m³ (3 m x 3 m x 0,3 m par exemple). Lorsqu'il change de forme, il ne gagne pas pour autant de compétences spéciales.

Ce don de transformation n'est pas magique mais physique. Ainsi un sort de **détection de la magie** ne permettra pas de démasquer un polymar. Mais le changement n'étant pas parfait, les personnages ainsi que les PNJ auront autant de chances de démasquer le polymar que de découvrir des portes secrètes. Les elfes ont de ce fait plus de chance de le repérer que n'importe quelle autre classe. Si le polymar n'est pas découvert avant d'attaquer, il bénéficiera de l'effet de surprise.

Pourceau maléfique*

Classe d'armure :	3 (9)
Dé(s) de Vie :	9*
Déplacement :	54 m (18 m)
En humain :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 groin (ou 1 arme)
Dégât(s) :	2-12 (ou par arme)
No. Rencontré :	1-3 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 9
Moral :	10
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Les pourceaux maléfiques sont des lycanthropes changeurs de formes. Ils rôdent en lisière des communautés humaines, en particulier celles se trouvant proches de marais ou de forêts. Ils sont carnivores et très friands de chair humaine. Ils peuvent aussi bien endosser la forme d'un énorme porc que celle d'un humain obèse, passant de l'une à l'autre aussi souvent qu'ils le souhaitent durant la nuit, mais quand l'aube pointe ils doivent alors conserver celle qu'ils ont à ce moment là jusqu'à ce que revienne le crépuscule. Ils ne peuvent être bles-

sés que par des armes magiques ou en argent.

Ils possèdent un sort de **charme-personne** très puissant qu'ils peuvent utiliser aussi bien sous forme humaine qu'animale et jusqu'à 3 fois par 24 heures. La victime a droit à un jet de protection contre les Sorts mais avec une pénalité de -2, et si elle est **charmée** elle ne pourra plus utiliser de sorts ni de magie. Chaque pourceau maléfique peut avoir sous son contrôle 0-3 (1d4-1) humains ainsi charmés. Les pourceaux maléfiques préfèrent attaquer en tendant des embuscades.

Protecteur

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	7
Déplacement :	63 m (21 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-6
No. Rencontré :	1-10 (1-10)
JP Comme :	Magicien : 7
Moral :	10
Type de Trésor :	B
Alignement :	Loyal

Ces êtres verts translucides sont un peuple bienveillant protégeant toutes les créatures Loyales qui pourraient entrer dans l'endroit qu'ils gardent. Ils portent de longues robes flottantes qui semblent se mouvoir dans la brise même lorsqu'il n'y a aucun souffle d'air. La plupart des protecteurs sont des hommes chauves bien que certains puissent apparaître comme des femmes aux longs cheveux. Leur corps est mince, ce qui les fait paraitre beaucoup plus grands qu'ils ne le sont réellement, et ils flottent à environ 15 à 20 cm au-dessus du sol. Ils ne parlent pas à haute voix car leur race est capable de télépathie, et ils connaissent instantanément l'alignement de l'être ou de la créature qui entre dans la zone qu'ils protègent.

Tout ce qui n'est pas Loyal (hormis les animaux normaux) sera immédiatement attaqué. Ils n'attaqueront jamais une créature Loyale même si celle-ci les attaque. Les Protecteurs savent que les êtres Loyaux ne les attaqueraient pas s'ils comprenaient quel est leur rôle. En tant qu'êtres supérieurs, ils font abstraction des erreurs que commettent les autres Loyaux et aident ces derniers à obtenir une meilleure compréhension sur la façon de mener une vie juste. Pour eux, cela signifie protéger les choses Loyales et éliminer celles Chaotiques afin de créer un monde meilleur.

Ptérosaure

	Ptérodactyle	*Ptéranodon*
Classe d'armure :	7	6
Dé(s) de Vie :	1	5
Déplacement (en vol) :	54 m (18 m)	72 m (24 m)
Attaque(s) :	1 bec	1 bec
Dégât(s) :	1-3	1-12
No. Rencontré :	0 (2-8)	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 3
Moral :	7	8
Type de Trésor :	Aucun	V
Alignement :	Neutre	Neutre

Ptérodactyle : Ce sont des reptiles avec des ailes comme celles de chauve-souris d'une envergure de 2,4 à 3 m. Ils chassent des animaux de petite et moyenne taille, planant lentement sur les courants aériens pour repérer leurs proies. S'ils sont vraiment affamés, ils peuvent attaquer des créatures de taille humaine.

Ptéranodon : Ce sont des ptérodactyles géants. Ils sont plus agressifs et attaqueront souvent les humains ou les humanoïdes. Ces monstres ont une envergure qui peut atteindre 15 m.

Ptéranodons et ptérodactyles ne vivent que sous des climats chauds, généralement dans des régions du type "monde perdu".

Pudding noir*

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	10*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	3-24
No. Rencontré :	1 (0)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Un pudding noir est une masse noire amorphe dont le diamètre varie de 1,5 à 9 m. Il est non-intelligent et constamment affamé. Il peut dissoudre le bois et corroder le métal en un tour mais il n'affecte pas la pierre. Les puddings noirs peuvent se déplacer aussi bien sur les murs qu'au plafond et passer au travers de petites ouvertures. Seul le feu peut les tuer ; toutes les autres formes d'attaques (armes ou sorts) se contenteront de les diviser en plusieurs petits puddings (chaque coup crée un pudding de 2 DV qui inflige 1-8 points de dégâts). Une **épée langue de feu** leur infligera des dégâts normaux.

Rakasta

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	2 + 1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	2 griffes/1 morsure
Dégât(s) :	1-4/1-4/1-4
No. Rencontré :	0 (3-30 + 1-8 tigres à dents de sabre)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de Trésor :	M (spécial)
Alignement :	Neutre

Les rakastas sont une race nomade de félins humanoïdes. Ils se déplacent sur leurs pattes postérieures et sont recouverts d'un pelage doux, de couleur fauve. Ils ont des caractéristiques évidentes de félins (tête, pattes, queue, comportement, etc.). Ils combattent souvent avec des griffes de métal ("Griffes de Guerre") qu'ils fixent à leurs pattes. Sans ces dernières, les rakastas n'infligent que 1-2 points de dégâts par coup de patte. Ils peuvent néanmoins se servir d'autres armes, comme des épées, mais ils préfèrent leurs armes naturelles et traditionnelles (les griffes de guerre).

Les rakastas dressent souvent des tigres à dents de sabre qu'ils chevauchent pour la chasse ou lors des combats. Ils les contrôlent par la pression des genoux et une cravache. Leurs selles, conçues de manière à ne pas gêner le tigre lorsqu'il combat, permettent également au rakasta de sauter jusqu'à 6 mètres de sa monture tout en attaquant dans le même round. Les tigres à dents de sabre sont trop dangereux et féroces pour être montés par une autre créature qu'un rakasta.

Les camps de rakastas comprennent 3d10 individus et 1d8 tigres à dents de sabre, et se composent de tentes bariolées. Bien que leur trésor soit du type M, les rakastas possèdent généralement des tapisseries et tapis finement ouvragés, des poteries gravées et autres objets encombrants de valeur, plutôt que des pierres précieuses et des bijoux.

Rat

	Commun	*Géant*
Classe d'armure :	9	7
Dé(s) de Vie :	1 point de vie	1-4 point(s) de vie
Déplacement :	18 m (6 m)	36 m (12 m)
En nageant	9 m (3 m)	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 morsure par groupe	1 morsure chacun
Dégât(s) :	1-6 + maladie	1-3 + maladie
No. Rencontré :	5-50 (2-20)	3-18 (3-30)
JP Comme :	Homme normal	Homme normal
Moral :	5	8
Type de Trésor :	L	C
Alignement :	Neutre	Neutre

Les rats mangent pratiquement tout et certains d'entre eux sont porteurs de maladies. Quiconque est mordu par un rat a 1 chance sur 20 d'être infecté (ceci doit être vérifié chaque fois que le rat fait une attaque réussie). La victime peut toujours éviter la maladie en effectuant un jet de protection contre le Poison. Si elle échoue, soit elle mourra en 1-6 (1d6) jours, ou soit elle devra rester au lit, malade, pour 1 mois. Lancez 1d4 : la maladie n'est mortelle que sur 1 (la maladie peut être guérie par la magie).

Les rats évitent habituellement les humains et ne les attaqueront pas à moins d'avoir été appelés (par un rat-garou par exemple) ou d'avoir à défendre leur tanière. Les rats sont de bons nageurs et peuvent attaquer sans pénalité lorsqu'ils sont dans l'eau. Ils ont peur du feu et s'enfuiront à moins que leur chef ou la créature qui les a appelés ne leur ordonne de combattre.

Rat commun : Les rats communs mesurent de 15 à 60 cm de long et ont une fourrure grise ou marron. Ils attaquent en groupe de 5 à 10. S'il y a plus de 10 rats, ils attaqueront plusieurs créatures par groupes de 10 ou moins. Un groupe n'attaquera qu'une créature à la fois, mais pourra mordre, causant 1-6 points de dégâts (plus la probabilité normale d'une maladie, à vérifier chaque fois qu'une attaque réussit). Les rats grimperont sur la personne qu'ils attaquent et la victime devra réussir un jet de protection contre le Rayon mortel ou être renversée à terre et ne plus pouvoir combattre tant qu'elle ne se sera pas relevée.

Rat géant : Les rats géants mesurent 90 cm de long ou plus et ont une fourrure grise ou noire. On les trouve souvent dans les recoins sombres des donjons et dans les endroits où rôdent les monstres morts-vivants.

Requin

	Bouledogue	*Mako*	*Grand blanc*
Classe d'armure :	4	4	4
Dé(s) de Vie :	2	4	8
Déplacement (en nageant) :	54 m (18 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégât(s) :	2-8	2-12	2-20
No. Rencontré :	0 (3-18)	0 (2-12)	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2	Guerrier : 4
Moral :	7	7	7
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

Les requins sont de féroces prédateurs. Ils sont peu intelligents et imprévisibles. L'odeur du sang, qu'ils peuvent sentir jusqu'à une distance de 90 m, les attire et les fait entrer dans une frénésie carnassière (ils ne testent plus leur moral). Ils attaquent en effectuant de longues passes sinueuses. On ne les rencontre qu'en eaux salées.

Requin bouledogue : De couleur brune, ils mesurent 2,4 m de long. Ils percutent d'abord leur proie pour l'étourdir, puis l'attaquent ensuite au round suivant.

Requin mako : De couleur bleu-gris ou brun-roux, ils mesurent 4,5 m de long. Ils sont extrêmement imprévisibles, ne prêtant d'abord pas attention aux nageurs puis les attaquant ensuite soudainement, sans raison apparente.

Grand requin blanc : De couleur grise avec un ventre blanc, ils mesurent au moins 9 m, voire plus. Ils sont réputés pour leur capacité à détruire de petits bateaux.



Rhagodessa

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	4 + 2
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 ventouse/ 1 morsure
Dégât(s) :	0/2-16
No. Rencontré :	1-4 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de Trésor :	U
Alignement :	Neutre

Le rhagodessa est un arachnide géant qui ressemble à une énorme araignée velue dont la tête et les mâchoires (mandibules) sont surdimensionnées. Il est nocturne (dormant le jour et s'activant la nuit ou dans l'obscurité) et vit dans des cavernes. De couleur jaune avec un thorax brun foncé, il fait environ la taille d'un petit cheval et possède 5 paires de pattes ; la paire qui se trouve à l'avant se termine par des ventouses qui permettent à la créature d'attraper ses proies. Un toucher réussi avec ses pattes munies de ventouses n'inflige pas de dégâts mais signifie que la victime est collée. Au round de combat suivant, elle sera ramenée vers les mandibules du rhagodessa et automatiquement mordue, subissant 2d8 points de dégâts. Les rhagodessas peuvent grimper aux parois, sont carnivores et toujours affamés.

Rhinocéros

	Normal	*Laineux*
Classe d'armure :	5	4
Dé(s) de Vie :	6	8
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 coup de corne ou piétinement	1 coup de corne ou piétinement
Dégât(s) :	2-8 ou 2-16	2-8 ou 2-24
No. Rencontré :	0 (1-12)	0 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 4
Moral :	6	6
Type de Trésor :	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre

Bien qu'étant des herbivores inintelligents, les rhinocéros peuvent se montrer très dangereux. S'ils sont menacés, surpris ou attaqués, ils partiront en courant dans n'importe quelle direction, renversant tout sur leur passage avec leur corne qui infligera doubles dégâts durant la première attaque.

Rhinocéros laineux : Ces grands rhinocéros sont couverts de longs poils blancs. Ils se déplacent en petits troupeaux à travers les toundras et les plaines, généralement dans des régions du type "monde perdu".



Rose vampire

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	4
Déplacement :	9 m (3 m)
Attaque(s) :	1 + drain de sang
Dégât(s) :	1-8 + 1-8/round
No. Rencontré :	0 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique

Les roses vampires ressemblent à des roses blanches normales. Cependant, elles peuvent se déraciner et se déplacer lentement. Un rosier vampire équivaut à 4 DV de roses vampires. Les tiges des rosiers vampires peuvent s'enrouler autour d'une victime et causer 1-8 point(s) de dégât(s). Les épines sont creuses. Une fois que la tige épineuse a touché la victime et s'est enroulée autour d'elle, la rose vampire infligera automatiquement 1-8 point(s) de dégât(s) (perte de sang) par round. La rose vampire injecte aussi un anesthésiant hypnotique dans le sang de la victime. Celle-ci doit réussir un jet de protection contre les Sorts, sinon elle perdra toute sa volonté et se laissera tuer par la rose vampire qui lui sucera tout son sang. Une fois qu'une rose vampire a sucé tout le sang d'une victime, les roses prennent une couleur rouge sang au lieu d'être blanches, et restent rouges pendant un jour.

Roc

	Petit	*Grand*	*Géant*
Classe d'armure :	4	2	0
Dé(s) de Vie :	6	12	36
Déplacement :	18 m (6 m)	18 m (6 m)	18 m (6 m)
En vol :	144 m (48 m)	144 m (48 m)	144 m (48 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	2 griffes/ 1 morsure	2 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	2-5/2-5/2-12	1-8/1-8/2-20	3-18/3-18/8-48
No. Rencontré :	0 (1-12)	0 (1-8)	0 (1)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 6	Guerrier : 18
Moral :	8	9	10
Type de Trésor :	I	I	I
Alignement :	Loyal	Loyal	Loyal

Les rocs sont d'immenses oiseaux de proie qui ressemblent à des aigles. Ils sont extrêmement Loyaux, se montrant souvent inamicaux envers les Neutres (-1 au jet de réaction) et les Chaotiques (-2 au jet de réaction). Les rocs aiment la solitude et attaqueront en piqué tout intrus qui s'approcherait d'eux sans précautions. Leurs nids se trouvent au sommet des plus hautes montagnes et contiennent 50% du temps 1-6 petits ou œufs. Ils ne testent jamais leur moral lorsqu'ils sont dans leur nid. Les petits rocs peuvent être dressés s'ils sont capturés encore poussins ou alors avant même leur éclosion (voir **dresseur d'animaux** page 44).

Salamandre

	Feu	*Glaces*
Classe d'armure :	2	3
Dé(s) de Vie :	8*	12*
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	4 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-4/1-4/ 1-8	1-6 (x4)/ 2-12
No. Rencontré :	2-5 (2-8)	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 12
Moral :	8	9
Type de Trésor :	F	E
Alignement :	Neutre	Chaotique

Salamandre du feu : Ce type d'élémental de feu doté de son libre arbitre ressemble à un serpent géant (3,6 à 4,8 m de long) avec une tête et des pattes de lézard. Ses écailles brillantes vont du jaune orangé au rouge orangé. Toute créature se trouvant à 6 m ou moins d'une salamandre du feu subit 1-8 points de dégâts par round du fait de l'intense chaleur que celle-ci dégage. Les salamandres du feu sont immunisées à toutes les attaques basées sur le feu. Elles sont intelligentes et préfèrent vivre près (ou dans !) des volcans ou dans des lieux extrêmement chauds et secs.

Salamandre des glaces : Elle ressemble à un lézard géant doté de 6 pattes et dont les écailles sont blanches ou blanc-bleuté. En combat, elle se dresse sur ses deux pattes arrière et frappe avec ses 4 autres pattes ainsi que ses crocs. Toute créature se trouvant à 6 m ou moins d'une salamandre des glaces subit en plus 1-8 points de dégâts par round à cause du froid extrême que celle-ci irradie. Les salamandres des glaces sont immunisées à toutes les attaques basées sur le froid. Elles vivent dans des déserts gelés, des glaciers ou des toundras glacées.

Les salamandres du feu et des glaces se détestent mutuellement et s'attaqueront à vue.

Sanglier

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	Défenses
Dégât(s) :	2-8
No. Rencontré :	1-6 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

On trouve les sangliers sauvages un peu partout mais plus généralement dans les endroits boisés. Ils sont omnivores et ont très mauvais caractère lorsqu'on les dérange.

Sangsue de Jupiter

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	3 m (1 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-6 + drain de sang
No. Rencontré :	0 (1-10)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Cette horrible plante est parfois appelée plante vampire. Ses feuilles géantes possèdent sur leur face inférieure de petites épines creuses qu'elle utilise pour pomper le sang de victimes imprudentes. Les feuilles avides de sang se dirigeront vers leur proie silencieusement et furtivement, parfois au point de déraciner la plante. Sa méthode préférée est de placer une feuille sur le visage d'une victime afin de la tuer en l'étouffant tout en consommant son sang. La mort par suffocation survient en 1-4 rounds. D'autres feuilles encercleront la victime afin de l'immobiliser. Les feuilles de cette plante sont vert foncé avec des veines rouges, les tiges sont transparentes, et le sang drainé d'une proie peut être vu s'écoulant le long de la tige.

La sangsue de Jupiter craint le feu et s'en éloignera si possible. La seule façon de détruire définitivement cette horrible plante est de la brûler entièrement puis de déterrer ses racines et de les brûler aussi.

Sangsue géante

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	6
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	Drain de sang
Dégât(s) :	1-6
No. Rencontré :	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	10
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Ces créatures répugnantes et ressemblant à des limaces vivent dans les marais et mesurent environ 1 m. Une sangsue géante a une gueule en forme de ventouse qui, lorsqu'elle réussit à toucher, s'attache à sa victime ; elle commence alors à lui sucer le sang, infligeant 1-6 points de dégâts par round. Une fois sa victime morte, elle relâche son cadavre et va se cacher pour digérer son repas. Tuer une sangsue géante est le seul moyen de la détacher de sa victime.

Sauterelle géante (Sauterelle des cavernes)

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	18 m (6 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 morsure ou 1 choc ou 1 crachat
Dégât(s) :	1-2 ou 1-4 ou voir ci-dessous
No. Rencontré :	2-20 (1-10)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	5
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les sauterelles des cavernes sont des sauterelles géantes longues de 60 à 90 cm, de couleur grise et vivant sous terre. Du fait de leur couleur, on peut ne pas les voir ou alors on les confond avec une statue tant qu'on en n'est pas proche. Elles sont herbivores et se nourrissent aussi de champignons tels que les moisissures jaunes et les criards. Elles ne peuvent donc pas être blessées par les moisissures jaunes. Elles ne sont pas affectées non plus par la plupart des poisons. Très nerveuses, elles s'enfuiront souvent plutôt que de combattre. Elles s'enfuient en faisant des bonds de 18 m. Malheureusement leur sens de l'orientation est assez médiocre et il leur arrive fréquemment d'atterrir par hasard sur un groupe. Si elles sautent sur un groupe (50% de chances), le MD choisit un personnage au hasard et lance le dé "pour toucher". Si la sauterelle touche ce personnage, celui-ci reçoit 1-4 points de dégâts à cause du choc. La sauterelle s'enfuira après cela.

Si elles sont effrayées ou attaquées, les sauterelles poussent un cri strident pour avertir leurs comparses. Il y a 20% de chances que ce cri attire l'attention de monstres errants qui viendront voir ce qui se passe.

Si une sauterelle est acculée, elle crachera une substance gluante marron jusqu'à 3 m. Pour toucher un personnage une sauterelle doit réussir une attaque contre la classe d'armure 9. Un personnage touché par le crachat de la sauterelle doit réussir un jet de protection contre le Poison ou être incapable de faire quoi que ce soit pendant 1 tour à cause de l'odeur dégagée. Après cela, il s'habituera à l'odeur mais toute personne l'approchant à 1,50 m devra également effectuer un jet de protection sous peine d'être violemment malade. Cet effet durera jusqu'à ce que le crachat soit lavé.

Scarabée géant

	Feu	*Huile*	*Tigré*
Classe d'armure :	4	4	3
Dé(s) de Vie :	1 + 2	2*	3 + 1
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure	1 morsure + spécial	1 morsure
Dégât(s) :	2-8	1-6 + spécial	2-12
No. Rencontré :	1-8 (2-12)	1-8 (2-12)	1-6 (2-8)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 1	Guerrier : 2
Moral :	7	8	9
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	U
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

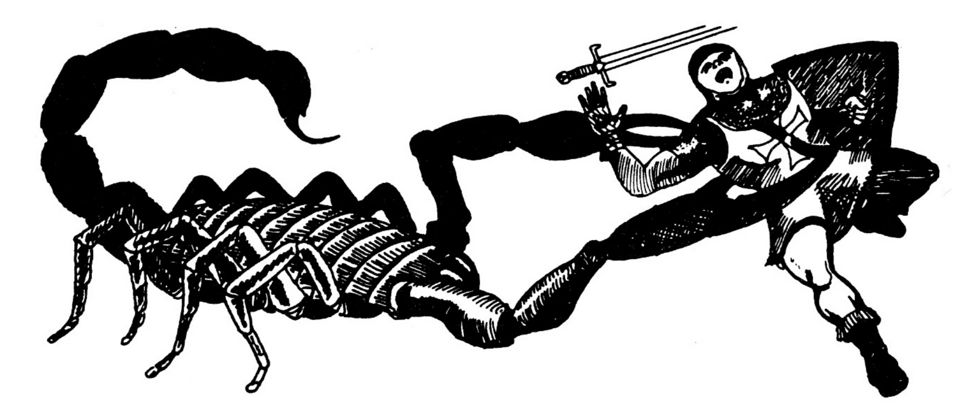
Scarabée de feu : Les scarabées de feu mesurent 75 cm et vivent souvent sous terre. Ils sont nocturnes mais sous terre ils mènent une vie active à toute heure. Ils ont deux petites glandes luisantes au-dessus des yeux et une autre à l'arrière de l'abdomen. Ces glandes éclairent dans un rayon de 3 m et continueront à luire durant 1-6 jours après avoir été prélevées.

Scarabée à huile : Les scarabées à huile sont des scarabées géants mesurant 90 cm de long et vivant parfois sous terre. Lorsqu'ils sont attaqués, ils projettent sur l'un de leurs adversaires un fluide huileux (faire un lancer "pour toucher" – portée 1,50 m). Si l'huile touche, elle provoque des cloques douloureuses, affaiblissant ainsi la victime qui se battra avec une pénalité de -2 sur ses lancers "pour toucher" durant les 24 heures qui suivent à moins qu'elle ne soit guérie par un sort de **soins mineurs**. Si ce sort est utilisé pour guérir les cloques, il ne soignera pas les dégâts. Les scarabées à huile peuvent aussi attaquer avec leurs mandibules.

Scarabée tigré : Les scarabées tigrés sont des scarabées géants mesurant 1,20 m de long dont la carapace rayée ressemble à la peau d'un tigre. Ils sont carnivores et la mouche voleuse est leur proie favorite. Ils sont connus pour avoir attaqué et dévoré des humains en les écrasant avec leurs puissantes mandibules.

Scorpion géant

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	4*
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	2 pinces/1 dard
Dégât(s) :	1-10/1-10/1-4 + poison
No. Rencontré :	1-6 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	11
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique



Un scorpion géant a la taille d'un petit cheval et attaque généralement à vue. Il combat en agrippant son adversaire avec ses pinces pour l'immobiliser puis en le piquant ensuite avec son dard. Si une pince touche, l'attaque avec le dard bénéficie d'un bonus de +2. Quiconque est piqué par le dard doit réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir. Les scorpions géants vivent dans les déserts, les cavernes et les ruines.

Serpent

	Cobra cracheur	*Vipère alvéolée*	*Serpent marin*	*Serpent à sonnette géant*	*Python des rochers*
Classe d'armure :	7	6	6	5	6
Dé(s) de Vie :	1*	2*	3*	4*	5*
Déplacement :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 morsure ou 1 crachat	1 morsure	1 morsure	2 morsures	1 morsure/ 1 constriction
Dégât(s) :	1-3 + poison	1-4 + poison	1 + poison	1-4 + poison	1-4/2-8
No. Rencontré :	1-6 (1-6)	1-8 (1-8)	1-8 (1-8)	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 1	Guerrier : 2	Guerrier : 2	Guerrier : 3
Moral :	7	7	7	8	8
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun	U	U
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

On rencontre les serpents à peu près partout exceptés dans les endroits très chauds ou très froids. La plupart d'entre eux n'attaquent pas à moins d'être surpris ou menacés. Beaucoup (mais pas tous) ont des morsures venimeuses.

Cobra cracheur : Les cobras cracheurs sont des serpents gris-blanc longs de 90 cm et capables de projeter un jet de venin à 1,80 m. Ils visent les yeux de leurs victimes. Si l'attaque réussit, la victime doit réussir un jet de protection contre le Poison ou être aveuglée (cette cécité est normalement permanente mais le MD peut souhaiter inventer des moyens pour la guérir – comme par exemple manger un criard). Comme la plupart des petits serpents venimeux, un cobra cracheur n'attaquera pas les créatures de taille humaine ou plus importante à moins d'être surpris ou menacé. Durant 1 round, il peut soit cracher, soit mordre, mais jamais les deux à la fois. En général il crache. Les dégâts (1-3 points) ne s'appliquent qu'aux morsures : dans ce cas-là, la victime devra réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir en 1-10 (1d10) tours.

Vipère alvéolée : Les vipères alvéolées sont des serpents venimeux gris-vert mesurant 1,50 m de long avec de petites alvéoles sur la tête. Ces petites alvéoles ont pour fonction de détecter la chaleur dans un rayon de 18 m. Ces détecteurs de chaleur combinés à son infravision rendent le combat avec une vipère alvéolée très difficile. Elle est si rapide qu'elle gagne toujours l'initiative (inutile de lancer le dé). Toute victime mordue par une vipère alvéolée doit réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir.

Serpent marin : Les serpents marins sont des serpents adaptés pour vivre dans la mer. Tous sont venimeux. Leur taille moyenne est de 1,80 m mais peut être plus importante si le MD le désire. Ils doivent remonter à la surface toutes les heures pour respirer. Leur morsure n'est guère plus qu'une piqûre d'aiguille et ne sera même pas ressentie 50% du temps. La victime doit effectuer un jet de protection contre le Poison. Comme le poison agit très lentement, il faut 3-6 (1d4 + 2) tours avant que tous ses effets soient ressentis si le jet de protection a échoué (au moment où la victime ressent les effets du venin, il y a 25% de chances que même un sort de **contre-poison** ne puisse plus rien faire pour la sauver). Contrairement aux autres serpents, les serpents marins attaqueront les humains pour se nourrir.

Serpent à sonnette géant : Les serpents à sonnette géants mesurent environ 3 m et leurs écailles s'harmonisent dans des tons blancs et bruns pour former une sorte de mosaïque. Leur queue porte plusieurs écailles sèches qui claquent les unes contre les autres pour prévenir les ennemis potentiels ou ceux qui semblent suffisamment grands pour présenter plus de danger que d'intérêt alimentaire. Les serpents à sonnette géants sont carnivores et leur morsure est venimeuse (jet de protection contre le Poison ou mourir en 1-6 tours). Ils sont très rapides et peuvent attaquer une seconde fois à la fin de chaque round.

Python des rochers : Le python des rochers est un serpent géant long de 6 m et couvert d'écailles marrons et jaunes disposées en spirale. Sa première attaque est une morsure. Si l'attaque réussit, le python des rochers s'enroule autour de sa victime et commence la constriction dans le même round. Celle-ci inflige 2d4 points de dégâts par round et débute dès que la morsure est faite.

Serpent de mer (Mineur)

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	6
Déplacement (en nageant) :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure ou constriction
Dégât(s) :	2-12
No. Rencontré :	0 (2-12)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Un serpent de mer ressemble à un long (6 à 9 m) serpent géant doté de nombreuses nageoires. Il peut attaquer un navire de sa taille ou plus petit en s'enroulant autour puis en serrant (infligeant à la coque 1-10 points de dégâts structurels par round). Son attaque normale consiste en une morsure et il peut s'élancer jusqu'à 6 m hors de l'eau pour atteindre une créature en surface.

Serpent marbré géant

Classe d'armure :	8
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaque(s) :	1 morsure + spécial
Dégât(s) :	1-6
No. Rencontré :	1-4 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de Trésor :	C
Alignement :	Neutre

Ce serpent géant d'un blanc laiteux a des poils dorés autour de la tête telle une crinière de lion. Deux crocs très longs garnissent une large gueule. Ses yeux sont à multiples facettes et, dans une lumière vive, chaque facette ressemble à un minuscule bassin dans lequel tourbillonnent des couleurs. Sa peau est transparente en certains endroits, laissant apparaitre au travers de fines veines de sang, d'où le nom de serpent marbré.

Ce reptile préfère les altitudes hautes et ensoleillées et cherchera pendant des semaines un endroit où faire son nid. Il choisira souvent de vivre dans une forteresse ou autre bâtiment similaire en ruines, creusant un tunnel à travers les pierres descellées et la terre. Lorsqu'il n'est pas dans son nid, ou après qu'il ait pondu des œufs (les serpents marbrés géants pondent 1-10 œufs), il cherchera un emplacement plus élevé de sorte qu'il puisse observer sans être vu.

Les serpents marbrés géants sont des créatures paresseuses, préférant que leur dîner vienne à eux plutôt que de devoir le chasser eux-mêmes. Ils produisent un sifflement spécial qui peut charmer une victime choisie (jet de protection contre les Sorts). Le sifflement attirera la victime vers le serpent qui la tuera après avoir joué avec elle pendant un moment. À partir du moment où il frappe réellement sa victime, celle-ci n'est alors plus sous son charme et peut donc l'attaquer en retour. La morsure du serpent n'est pas venimeuse.

Si deux serpents ou plus sont rencontrés ensembles, alors il s'agit probablement d'une cellule familiale. Cette cellule familiale n'est souvent que temporaire car la femelle cherchera un endroit pour pondre ses œufs dans une solitude totale. La femelle quitte souvent les œufs après leur éclosion mais, bien que ce soit rare, il arrive que certaines femelles ayant trouvé cet endroit propice pour y établir leur tanière décident de rester.

Singe blanc (Gorille blanc)

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	4
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 griffes
Dégât(s) :	1-4/1-4
No. Rencontré :	1-6 (2-8)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Les singes blancs (ou gorilles blancs) ont perdu leur couleur naturelle à force de vivre dans des cavernes. Ce sont des créatures nocturnes, dormant le jour et se nourrissant de légumes et de fruits durant la nuit. Ils menacent toute créature s'approchant de leur tanière. Si en dépit des menaces la créature ne s'éloigne pas, ils attaquent. Ils peuvent lancer 1 pierre par round, infligeant 1d6 points de dégâts. Ils ne sont pas intelligents et les néandertaliens (hommes des cavernes) les adoptent parfois comme animaux de compagnie.



Singe, Ouistiti géant

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure/1 queue
Dégât(s) :	1-6/1-6/1-8/1-4
No. Rencontré :	0 (2-8)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de Trésor :	J
Alignement :	Neutre

Ces singes féroces parcourent les jungles librement et sans rencontrer d'adversité, car ce sont des combattants farouches et rusés. Bien que leurs armes naturelles infligent beaucoup de dégâts, ils préfèrent plutôt lancer sur leurs proies de grosses pierres depuis la paroi d'une falaise. S'ils combattent sur le sol, ils utiliseront aussi leur queue aux pointes recouvertes de fourrure (DG : 1-4), mais s'ils sont dans les arbres, ils se pendront avec celle-ci et n'utiliseront donc que leurs dents et leurs griffes.

Ils voyagent en grands groupes familiaux ; les mâles sont plus nombreux que les femelles et chacune de ces femelles aura au moins 1 petit avec elle. Si un jeune ouistiti peut être attrapé et dressé, il fera un excellent gardien. Certains singes deviennent assez grands pour qu'un tinigens puisse les monter confortablement, et certains tinigens qui vivent dans les jungles ont déjà été vus les chevauchant lors de batailles.



Spectre*

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	6**
Déplacement :	45 m (15 m)
En vol :	90 m (30 m)
Attaque(s) :	1 toucher + spécial
Dégât(s) :	1-8 + perte d'énergie x2
No. Rencontré :	1-4 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	11
Type de Trésor :	E
Alignement :	Chaotique

Ces créatures fantomatiques sont parmi les plus puissants des **morts-vivants**. Les spectres n'ont pas de corps physique et ne peuvent être touchés que par des armes magiques ; les armes en argent n'ont aucun effet sur eux. Comme tous les morts-vivants, ils sont immunisés aux sorts de **sommeil, charme** et **paralysie**.

Un spectre qui réussit à toucher inflige 1-8 (1d8) points de dégâts et absorbe **2** niveaux d'énergie vitale (**absorption d'énergie**, voir page 58). Cela signifie que la créature touchée perd 2 dés de vie (niveaux d'expérience). Les points d'expérience seront ramenés au minimum requis pour le nouveau niveau qui résulte de cette perte et tous les dés de vie et capacités associés aux niveaux drainés seront perdus.

> **Exemple :** Un magicien du 9e niveau touché par un spectre se retrouverait au 7e niveau avec 80.000 points d'expérience et perdrait ses sorts de 5e niveau ainsi que 2d4 points de vie (ou ses deux derniers tirages de dés de vie).

Un personnage dont le niveau se retrouve à 0 est tué et, dès la nuit suivant sa mort, deviendra lui-même un spectre placé sous le contrôle de celui qui l'a occis.

Squelette

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	1
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	3-12 (3-30)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique

Les squelettes animés sont des **morts-vivants** que l'on rencontre souvent près des cimetières, des donjons ou dans les endroits déserts. Ils sont placés sous le contrôle d'un magicien ou d'un clerc de haut niveau qui les anime et se sert d'eux comme gardes. Puisqu'ils sont **morts-vivants**, un clerc peut les faire fuir mais ils ne seront pas affectés par les sorts de **sommeil, charme** et **paralysie** ni par aucune forme de lecture de la pensée. Les squelettes lutteront toujours jusqu'à ce qu'ils soient "tués".



Statue vivante

	Cristal	*Fer*	*Roche*
Classe d'armure :	4	2	4
Dé(s) de Vie :	3	4*	5**
Déplacement :	27 m (9 m)	9 m (3 m)	18 m (6 m)
Attaque(s) :	2	2	2
Dégât(s) :	1-6/1-6	1-8/1-8 + spécial	2-12/2-12
No. Rencontré :	1-6 (1-6)	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 4	Guerrier : 5
Moral :	11	11	11
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Loyal	Neutre	Chaotique

Les statues vivantes sont des créatures enchantées et animées créées par un puissant magicien. Rien ne les différencie des statues ordinaires jusqu'au moment où elles commencent à bouger. Leur taille et la matière dont elles sont faites peuvent être très variées. Les statues vivantes en cristal, en fer et en roche ne sont que 3 types de statues vivantes données en guise d'exemples au cas où un MD désirerait inventer ses propres types. Les statues vivantes ne sont pas affectées par le sort de **sommeil**.

Cristal : Les statues vivantes en cristal sont des formes vivantes qui, au lieu d'être de chair et d'os, sont faites de cristal. Elles peuvent ressembler à n'importe quel genre de statue mais ont souvent une apparence humaine.

Fer : Le corps d'une statue vivante en fer peut absorber le fer ou l'acier. Un coup qui la touche lui infligera des dégâts normaux mais, s'il a été porté par une arme en métal non magique, alors l'attaquant devra réussir un jet de protection contre les Sorts ou son arme s'encastrera dans le corps de la statue et ne pourra en être retirée qu'une fois celle-ci tuée.

Roche : Les statues vivantes en roche ont une enveloppe externe en pierre mais l'intérieur de leur corps est rempli de magma chaud (lave brûlante). Lorsqu'une statue de roche attaque, le magma gicle du bout de ses doigts et fait 2d6 points de dégâts par coup qui touche.



Stégosaure

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	11
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	Queue ou piétinement
Dégât(s) :	2-16 ou 2-16
No. Rencontré :	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Ces dinosaures trapus ont des plaques d'os dures qui saillent à la verticale le long de leur dos ainsi que 4 longues pointes qui hérissent le bout de leur queue et avec laquelle ils frapperont tout ce qui les menace. Les stégosaures sont des herbivores et préfèrent les climats subtropicaux. On ne les rencontre généralement que dans des régions du type "monde perdu".

Strige

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	1*
Déplacement :	9 m (3 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 + drain de sang
Dégât(s) :	1-3 + 1-3/round
No. Rencontré :	1-10 (3-36)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de Trésor :	L
Alignement :	Neutre

Les striges s'apparentent aux oiseaux. Elles ont un long bec et ressemblent à de très petits fourmiliers à plumes. Quand une strige attaque une créature, elle essaie de piquer son bec dans le corps de la victime afin de sucer son sang. Une attaque réussie cause 1-3 points de dégâts et signifie qu'elle s'est attachée à sa victime. Elle lui suce alors le sang, infligeant automatiquement 1-3 points de dégâts par round, ceci jusqu'à ce qu'elle-même ou la victime meurt ; après quoi, si elle est en vie, elle partira. Une strige en vol obtient un bonus de +2 sur son 1er lancer "pour toucher" contre n'importe quel adversaire du fait de sa vitesse. Les striges ont une solide constitution et effectuent leurs jets de protections comme les Guerriers : 2.

Sylvanien

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	8
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	2 coups
Dégât(s) :	2-12/2-12
No. Rencontré :	0 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	9
Type de Trésor :	C
Alignement :	Loyal

Les sylvaniens sont de grandes créatures (4,8 m de haut) qui ressemblent à des arbres. Ils ne se préoccupent que de la protection des forêts et de la végétation. Ils parlent un langage compliqué aux intonations lentes et se méfient de ceux qui utilisent le feu. Du fait qu'ils sont souvent confondus avec de vrais arbres, toutes les rencontres avec des sylvaniens se produiront à une distance maximale de 30 m et ils surprendront un groupe sur un résultat de 1-3.

Un sylvanien peut animer deux arbres se trouvant dans un rayon de 18 m autour de lui ; ceux-ci se déplaceront à une vitesse de 9 m (1,5 m) et se battront comme des sylvaniens. Le sylvanien peut à tout moment cesser d'animer un arbre pour en animer un autre.

Termite aquatique

	Marais	*Eau douce*	*Eau salée*
Classe d'armure :	4	6	5
Dé(s) de Vie :	1 + 1	2 + 1	4
Déplacement (en nageant) :	27 m (9 m)	36 m (12 m)	54 m (18 m)
Attaque(s) :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
Dégât(s) :	1-3	1-4	1-6
No. Rencontré :	0 (1-4)	0 (1-3)	0 (2-7)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2	Guerrier : 3
Moral :	10	8	11
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

La taille des termites aquatiques varie de 0,3 à 1,5 m de long, les plus grands se trouvant dans les océans. Ils ont tous une forme similaire à celle des termites normaux à l'exception d'une poche abdominale élastique qui peut aspirer et expulser de l'eau. Lorsque cette poche est complètement remplie d'eau, le termite ressemble à un gros ballon avec une petite tête d'insecte sur le devant. Ces termites se déplacent sous l'eau en se propulsant comme les calmars. S'il est effrayé lorsqu'il est à la surface, le termite aquatique projette un nuage de gouttelettes irritantes sur une cible. Toute créature ou personnage touché par ce nuage doit réussir un jet de protection contre le Poison ou être étourdi pendant 1 tour. S'il est effrayé sous l'eau, il relâche un nuage d'encre noire qui obscurcit le champ de vision de son agresseur. Ces mécanismes de défense peuvent être utilisés une fois par tour. S'il est acculé, il cherchera à mordre son adversaire.

La véritable terreur qu'inspirent ces créatures vient du fait qu'elles peuvent potentiellement détruire des bateaux. Les termites aquatiques s'accrochent aux navires qui passent puis se déplacent sous la coque jusqu'à trouver un endroit convenable où ils vont pouvoir commencer à ronger le bois. Une fois en place, chaque termite inflige 1-3 points de dégâts structurels à la coque puis, rassasié, se détache du navire. Vérifiez si le bateau coule (voir page 154) après que les termites ont commencé à endommager la coque. Il y a toutefois 50% de chances par round que quelqu'un remarque une infiltration d'eau dès les premiers dégâts occasionnés.

6

Thoul

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	3**
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 griffes ou 1 arme
Dégât(s) :	1-3/1-3 ou par arme
No. Rencontré :	1-6 (1-10)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	10
Type de Trésor :	C
Alignement :	Chaotique

Les thouls sont une combinaison magique entre une goule, un hobgobelin et un troll. Vus de loin, ils ressemblent exactement aux hobgobelins, et on les trouve parfois comme gardes du corps d'un roi hobgobelin. Être touché par les griffes d'un thoul paralysera (exactement comme avec une goule). S'il est blessé mais en vie, un thoul se régénère de 1 pv par round jusqu'à atteindre le nombre d'origine de ses points de vie (après qu'un thoul ait été blessé, le MD devra ajouter 1 pv à son total au début de chaque round de combat).

Tinigens (Petite-gens)

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	1 - 1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	3-18 (5-40)
JP Comme :	Tinigens : 1
Moral :	7
Type de Trésor :	V (ou B)
Alignement :	Loyal

Les tinigens (appelés également petites-gens) peuvent être aussi des PNJ. Ils vivent dans de petits villages de 30 à 300 habitants. Chaque village aura un chef (niveau 2 à 7) et une garde de village de 5 à 20 miliciens dotés chacun de 2 dés de vie. Le trésor de type (B) ne sera trouvé qu'en cas de rencontre avec des tinigens dans les contrées sauvages.

Titanothère

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	12
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	Coup de corne ou piétinement
Dégât(s) :	2-12 ou 3-24
No. Rencontré :	0 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	7
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Cette créature préhistorique mesurant 3,6 m au garrot ressemble à un énorme rhinocéros à la corne massive et évasée. Les titanothères sont généralement pacifiques si on les laisse tranquilles, préférant brouter l'herbe et manger les feuilles des arbres. Au combat, les titanothères vont frapper ou piétiner leurs adversaires. De petits troupeaux de ces créatures se rencontrent dans les prairies des régions du type "monde perdu".

Tortue-dragon

Classe d'armure :	-2
Dé(s) de Vie :	30
Déplacement	9 m (3 m)
(en nageant) :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	2 griffes/1 morsure
Dégât(s) :	1-8/1-8/10-60
No. Rencontré :	0 (1)
JP Comme :	Guerrier : 15
Moral :	10
Type de Trésor :	H
Alignement :	Chaotique

Les tortues-dragons sont une sorte de mélange insolite entre un dragon et une tortue gigantesque. Elles ont la tête, les membres et la queue d'un grand dragon avec la carapace d'une tortue. Ces créatures vivent dans les profondeurs des océans et des mers, ne faisant surface ou ne s'approchant des terres que rarement. Les tortues-dragons sont si grandes qu'il est arrivé que des marins accostent sur l'une d'elle flottant à la surface, prenant leur carapace pour une petite île.

En plus de ses puissantes griffes et morsure, la tortue-dragon peut utiliser son souffle. Celui-ci est un nuage de vapeur de 9 m de diamètre qu'elle peut cracher jusqu'à une distance de 27 m. Il agit comme le souffle d'un dragon, infligeant un nombre de points de dégâts identique au nombre de points de vie que possède la tortue-dragon au moment où elle l'utilise.

Les tortues-dragons vivent dans d'immenses cavernes se trouvant au fond des océans et dans lesquelles elles conservent les trésors provenant de bateaux coulés. Il arrive parfois qu'elles émergent directement sous un navire afin de le faire chavirer et de dévorer ses occupants.

Remarque : Les tortues-dragons sont des créatures extrêmement puissantes qui ne devraient être utilisées que si les personnages sont de très haut niveau.

Trachodon

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	14
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 queue
Dégât(s) :	2-12
No. Rencontré :	0 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 7
Moral :	6
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Ce dinosaure végétarien doté d'une gueule en forme de bec de canard mesure entre 4,50 et 4,80 mètres de long. Il peut se tenir sur ses pattes postérieures. Cette créature peut être dangereuse si elle est provoquée. On le rencontre généralement dans les régions du type "monde perdu".

Tricératops

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	11
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaque(s) :	Coup de cornes ou piétinement
Dégât(s) :	3-18 ou 3-18
No. Rencontré :	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	8
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Un tricératops est un dinosaure quadrupède fortement musclé mesurant environ 3,6 m au garrot et presque 12 m de long. Il possède trois cornes qui dépassent de la crête protectrice osseuse qui couvre sa tête. Bien que ces créatures soient herbivores, elles sont agressives et dangereuses, attaquant généralement à vue. Elles chargent en infligeant doubles dégâts à la première attaque. On croise les tricératops dans les plaines des "mondes perdus".

Troglodyte

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	2*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-4 chacune
No. Rencontré :	1-8 (5-40)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de Trésor :	A
Alignement :	Chaotique

Les troglodytes sont des reptiles humanoïdes, intelligents, avec une queue courte, de longues pattes et une épine dorsale dentelée leur parcourant le dos



et les bras. Ils marchent en position debout et se servent de leurs mains comme les humains. Ils détestent presque tout le monde et essaieront de tuer tous ceux qu'ils rencontrent. Tout comme les caméléons, ils peuvent changer de couleur et se servent de ce pouvoir pour se camoufler contre les parois rocheuses d'où ils attaquent par surprise sur 1-4 (avec 1d6). Ils secrètent un fluide dont l'odeur donne la nausée aux humains et aux demi-humains, à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre le Poison. Les personnages pris de nausée auront une pénalité de -2 sur leurs lancers "pour toucher" lors les combats au corps-à-corps avec les troglodytes.

Troll

Classe d'armure :	4
Dé(s) de Vie :	6 + 3*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-6/1-6/1-10
No. Rencontré :	1-8 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 6
Moral :	10 (8)
Type de Trésor :	D
Alignement :	Chaotique

Maigres et caoutchouteuses, ces créatures détestables mesurent près de 2,4 m de haut. Les trolls sont intelligents et les humanoïdes sont la nourriture qu'ils préfèrent. Ils vivent dans des cavernes, des donjons, des terres désolées, ainsi que dans les demeures en ruine des humanoïdes qu'ils ont tué et mangé.

Les trolls sont forts et déchiquettent leurs adversaires avec leurs griffes et leurs dents acérées. Un troll a le pouvoir de régénération (la capacité de guérir et de se reconstituer). Un troll commence à se soigner 3 rounds après avoir subi des dégâts ; ses blessures se guérissent alors d'elles-mêmes à un rythme de 3 points de vie par round, et même les membres coupés reviendront en rampant vers le corps et s'y rattacheront. Le troll ne peut pas régénérer les dégâts causés par le feu ou l'acide. Cela signifie qu'à moins d'être totalement consumé par le feu ou l'acide, un troll finira toujours par se régénérer complètement. S'il se retrouve à 0 points de vie (par suite de dégâts autres que par le feu ou l'acide), il récupèrera suffisamment pour se battre à nouveau en 2 à 12 rounds. Le moral entre parenthèses s'applique uniquement lorsque le troll est attaqué par le feu ou l'acide.

Tyrannosaure

Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	20
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	6-36
No. Rencontré :	0 (1)
JP Comme :	Guerrier : 10
Moral :	11
Type de Trésor :	V (x3)
Alignement :	Neutre

Le tyrannosaure est l'un des plus grands dinosaures prédateurs, mesurant plus de 6 m de haut. Ses immenses mâchoires sont garnies de dents pointues et il se déplace dressé sur ses pattes arrière. Il attaque tout ce qui est de taille humaine ou supérieure, s'en prenant généralement à la plus grande créature en premier.

On ne rencontre normalement les tyrannosaures que dans des régions du type "monde perdu".

Ubue

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	3
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	3 griffes
Dégât(s) :	1-6/1-4/1-6
No. Rencontré :	3-30 (3-30)
JP Comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de Trésor :	Q, U, V
Alignement :	Chaotique

Ces êtres ressemblent vaguement à des humains mais ont trois têtes, trois bras et trois jambes. L'une des trois têtes sera toujours de sexe différent des deux autres et elle sera toujours au milieu. Le sexe de l'ubue est déterminé par le nombre de têtes du même sexe qu'il a. Deux têtes masculines indiquent qu'il s'agira d'un mâle et vice versa. Du fait de ce clivage des genres entre les têtes, elles se disputent parfois violemment entre elles. Il arrive même que ces disputes éclatent de façon inopportune, comme par exemple au beau milieu d'un combat (15% de chances).

Le système social des ubues est simple. L'ubue mâle le plus fort est le chef de la tribu. Un ubue mâle peut à tout moment défier le chef pour obtenir le droit d'être le nouveau dirigeant. Si le prétendant perd, il est contraint de quitter la tribu pour une période de 4 saisons. Sa famille, s'il en a une, est souvent exilée avec lui. Si le chef perd, il devient tout simplement l'un des anciens du village et aura toujours voix au chapitre lors des conseils.

Les femelles ubues ne donnent généralement naissance qu'à un seul enfant à la fois. Si plus d'un bébé nait, le chaman de la tribu tuera l'un d'eux. Si l'un des bébés est une femelle et l'autre un mâle, ce sera la femelle qui mourra ; dans les autres cas le chaman jettera de petits bâtons sur le sol, cherchant à obtenir des signes divins afin de savoir quel enfant tuer.

Les ubues ont une chair pâle et possèdent toutes les caractéristiques des humains. Ils sont vêtus de peaux d'animaux et utilisent des os en tant que bijoux et décorations de cheveux.

Vampire*

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	7-9**
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol :	54 m (18 m)
Attaque(s) :	1 toucher + spécial
Dégât(s) :	1-10 + perte d'énergie
No. Rencontré :	1-4 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 7-9
Moral :	11
Type de Trésor :	F
Alignement :	Chaotique

Les vampires sont les plus redoutés des **morts-vivants**. Ils hantent les ruines, les tombes, les cryptes et tout autre lieu abandonné des hommes, se nourrissant du sang des vivants. Ils sont immunisés aux sorts de **sommeil, charme** et **paralysie** et ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

Un vampire peut prendre l'apparence d'un humain, d'un loup géant, d'une chauve-souris géante ou d'un nuage gazeux et passer en 1 round de l'une à l'autre aussi souvent qu'il le souhaite. Sous forme de loup géant ou de chauve-souris géante, le vampire se déplacera, attaquera et infligera des dégâts selon les statistiques de ces créatures. En revanche sa CA, ses DV, son moral et ses JP demeurent inchangés. Sous forme gazeuse, il peut voler à la vitesse indiquée et est immunisé à **toutes** les attaques par arme, mais il ne peut pas attaquer.



Sous forme humaine, le toucher d'un vampire inflige 1-10 (1d10) points de dégâts et absorbe 2 niveaux d'énergie vitale à sa victime (**absorption d'énergie**, voir page 58). Un personnage tué par un vampire deviendra lui-même un vampire au bout de 3 jours.

Un vampire peut aussi tenter de **charmer** quiconque croise son regard. La victime doit réussir un jet de protection contre les Sorts (avec une pénalité de -2) pour éviter les effets du **charme**. Une victime charmée sera sous le contrôle total du vampire mais ne pourra plus utiliser de sorts ni se servir de magie.

Dès les premiers dégâts subis, un vampire commence à se régénérer de 3 points de vie par round, et ceci quelque soit la forme sous laquelle il se trouve. S'il tombe à 0 points de vie, il ne se régénère plus ; il prend alors sa forme gazeuse et s'enfuit se mettre à l'abri dans un de ses cercueils.

Sous forme humaine, il peut aussi invoquer les créatures suivantes à condition qu'elles se trouvent à proximité : 10-100 rats (5-20 rats géants), 10-100 chauves-souris (3-18 chauves-souris géantes), ou 3-18 loups (2-8 loups géants).

Points faibles des vampires : Les vampires ne s'approcheront pas à moins de 3 m d'un symbole religieux brandi face à eux, mais ils pourront quand même attaquer la personne qui le tient en l'abordant depuis le côté ou par derrière. Une forte odeur d'ail les repousse (ils devront réussir un jet de protection contre le Poison pour pouvoir attaquer ce round). Ils n'ont pas de reflet et évitent les miroirs.

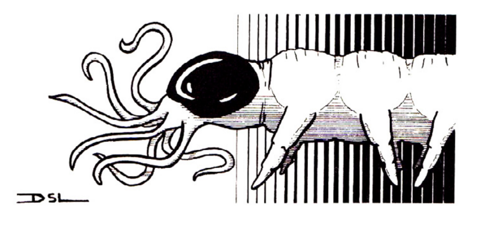
Les vampires ne peuvent pas traverser d'eau courante, que ce soit en marchant ou en volant, à moins d'emprunter un pont ou bien d'être dans leur cercueil. Durant la journée, un vampire se repose généralement dans son cercueil ; s'il ne le peut pas, il subit alors 2-12 points de dégâts par jour. Ces points de dégâts ne seront pas régénérés tant que le vampire ne se sera pas reposé dans son cercueil pendant un jour complet.

Destruction des vampires : On peut détruire un vampire en lui plantant un pieu en bois dans le cœur ou bien en l'immergeant dans de l'eau courante pendant 1 tour. Si un vampire est exposé à la lumière directe du soleil, il doit réussir un jet de protection contre le Rayon mortel chaque round d'exposition ou être désintégré. Un sort de **lumière éternelle** *ne* désintégrera *pas* un vampire mais l'aveuglera partiellement (il subira une pénalité de -4 à ses jets "pour toucher"). Si tous les cercueils d'un vampire sont bénis ou détruits, alors celui-ci s'affaiblira, subissant des dégâts comme indiqué précédemment, puis finira par mourir lorsqu'il arrivera à 0 points de vie. Un vampire possède toujours plusieurs cercueils qu'il prend soin de bien dissimuler.

Vase grise

Classe d'armure :	8
Dé(s) de Vie :	3*
Déplacement :	3 m (1 m)
Attaque(s) :	1
Dégât(s) :	2-16
No. Rencontré :	1-4 (1-2)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre

Cette horreur suintante ressemble à de la pierre mouillée et est difficile à détecter. Elle secrète un acide qui fait 2d8 points de dégâts s'il touche la peau. Cet acide corrode et détruit les armures magiques en 1 tour. Après la 1ère attaque réussie, la vase se colle à sa victime, détruisant automatiquement toute armure normale et faisant 2d8 points de dégâts à chaque round. La vase grise est insensible au froid et au feu mais peut être blessée par les armes et l'électricité.



Ver charognard

Classe d'armure :	7
Dé(s) de Vie :	3 + 1*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	8 tentacules
Dégât(s) :	Paralysie
No. Rencontré :	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de Trésor :	B
Alignement :	Neutre

Ces monstres nécrophages ressemblent à des mille-pattes mesurant 2,70 m de long et 90 cm de haut. Ils se déplacent tout aussi bien sur le sol que sur un mur ou au plafond. Leur bouche est entourée de 8 tentacules de 60 cm chacun qui paralysent tout adversaire touché à moins que celui-ci ne réussisse un jet de protection contre la Paralysie. Une fois paralysée, la victime est dévorée (dans la mesure où le ver n'est pas attaqué). Toute paralysie peut être guérie par un sort de **soins mineurs**, mais dans ce cas ce sort n'aura aucun autre effet et ne redonnera donc pas les points de vie perdus. La paralysie disparaît d'elle-même en l'espace de 2-8 tours.

Ver violet

Classe d'armure :	6
Dé(s) de Vie :	15*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 morsure/ 1 dard
Dégât(s) :	2-16/1-8 + poison
No. Rencontré :	1-2 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 8
Moral :	10
Type de Trésor :	D
Alignement :	Neutre

Les vers violets sont d'énormes créatures mesurant plus de 30 m de long pour un diamètre allant de 2,4 à 3 m et dont le corps est recouvert d'une matière visqueuse. Ces monstres creusent des galeries sous la terre, forant parfois jusqu'à la surface pour se nourrir des créatures qui y vivent. Ils attaquent en mordant ainsi qu'en piquant avec leur queue. Lorsqu'en mordant il obtient un résultat "pour toucher" supérieur de 4 ou plus par rapport au chiffre requis (ou en cas de 20 naturel), alors il avale entièrement son adversaire si celui-ci est de taille humaine ou plus petite, lui infligeant par la suite 3-18 (3d6) points de dégâts chaque round. Ceux qui sont touchés par le dard de sa queue doivent réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir. Notez que s'il est croisé sous terre, la taille des galeries peut l'empêcher d'utiliser une de ses attaques, voire les deux.

Ver visqueux

Classe d'armure :	5
Dé(s) de Vie :	10
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 morsure
Dégât(s) :	2-12
No. Rencontré :	1 (0)
JP Comme :	Guerrier : 5
Moral :	9
Type de Trésor :	D
Alignement :	Neutre

Les vers visqueux sont des vers géants qui sécrètent une substance collante qui recouvre leur dos. Ils se roulent dans des trésors de sorte que leur dos soit recouvert de pièces, de pierres précieuses, d'armes, d'armures, etc. La substance collante n'affecte pas les attaques. Il y a une chance (1-5 sur 1d6) que le ver visqueux ne puisse pas être différencié d'un tas de trésor. Les vers visqueux attaquent par surprise chaque fois que cela leur est possible. Ils avalent entièrement leur proie sur un résultat de 18 ou plus (sans ajustement) à leur jet "pour toucher". Les proies avalées perdent 2-12 points de vie par round jusqu'à ce qu'elles soient libérées ou qu'elles meurent (comme avec le ver violet).

Vétéran

Classe d'armure :	2
Dé(s) de Vie :	1-3
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8 ou par arme
No. Rencontré :	2-8 (2-12)
JP Comme :	Guerrier : 1-3
Moral :	9 (variable)
Type de Trésor :	V
Alignement :	Au choix

Les vétérans sont des combattants de faible niveau qui s'en reviennent de la guerre ou qui y vont. Pour déterminer leur niveau et leur alignement, utilisez la méthode indiquée dans **Création d'un groupe de PNJ de bas niveau** (page 133). Un groupe de vétérans peut comporter différents niveaux et alignements mais le MD peut aussi vouloir unifier cette situation et donner à tous les membres le même niveau.

Wiverne

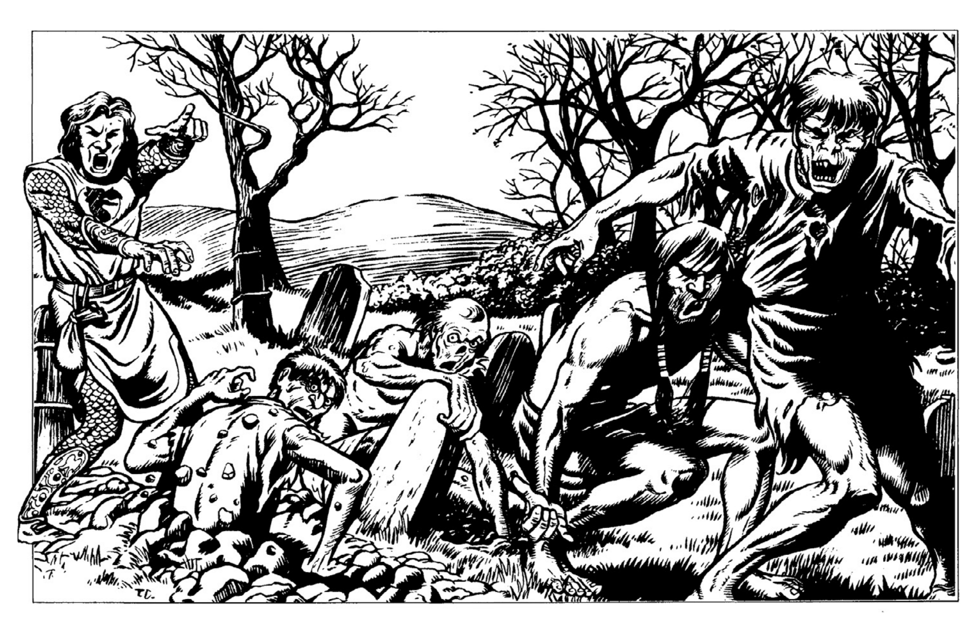
Classe d'armure :	3
Dé(s) de Vie :	7*
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol :	72 m (24 m)
Attaque(s) :	1 morsure/ 1 dard
Dégât(s) :	2-16/1-6 + poison
No. Rencontré :	1-2 (1-6)
JP Comme :	Guerrier : 4
Moral :	9
Type de Trésor :	E
Alignement :	Chaotique

Une wiverne ressemble à un dragon ailé avec deux pattes et une longue queue munie d'un dard. En combat, la wiverne mordra et ramènera sa queue par-dessus sa tête pour piquer les adversaires se trouvant devant elle. Ceux ainsi piqués devront réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir. Bien que préférant vivre dans des falaises ou des forêts, on peut les croiser n'importe où ailleurs.

Zombie

Classe d'armure :	8
Dé(s) de Vie :	2
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaque(s) :	1 arme
Dégât(s) :	1-8 ou par arme
No. Rencontré :	2-8 (4-24)
JP Comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de Trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique

Les zombies sont des humains ou demi-humains **morts-vivants** animés par quelque clerc ou magicien maléfique. Comme tous les **morts-vivants**, un clerc peut les faire fuir et ils ne sont pas affectés par les sorts de **sommeil, charme** et **paralysie** ni par toute forme de lecture de la pensée. Ils sont souvent placés pour garder les trésors puisqu'ils ne font aucun bruit jusqu'à ce qu'ils attaquent. Les zombies attaqueront toujours à vue mais peuvent être détruits par les armes normales. Ce sont des combattants lents qui frappent toujours les derniers dans un round (inutile de lancer les dés pour l'initiative).



PARTIE 7 : TRÉSORS

Les pièces, les pierres précieuses et les objets magiques trouvés par un groupe lors d'une aventure constituent les **trésors**. Les richesses (pièces, pierres précieuses, bijoux et autres objets de valeur) confèrent au joueur des points d'expérience et lui permettent de s'acheter un meilleur équipement, d'embaucher davantage de suivants et de payer pour des services spéciaux (de jeteurs de sorts de plus haut niveau par exemple). Les objets magiques donneront souvent à un personnage des compétences qu'il ne possèderait pas normalement et qui lui seront utiles au cours de ses futures aventures. Les trésors se trouvent normalement dans les repaires des monstres mais peuvent aussi avoir été donnés au personnage par un PNJ de niveau élevé en récompense de services rendus. La valeur des trésors est déterminée au hasard par les dés ou décidée par le MD. Le MD devrait toujours déterminer le contenu d'un grand trésor avant de commencer une partie afin de trouver la meilleure façon de le cacher et le protéger contre le vol. Si ce trésor comporte des objets magiques, le MD peut vouloir autoriser les monstres à s'en servir, comme par exemple un goblours utilisant une **épée +1**. Au fur et à mesure que le groupe gagnera en expérience, les trésors seront mieux gardés, mieux cachés et peut-être même parfois piégés ! En revanche ils seront plus nombreux et les personnages auront plus d'occasions de dépenser leurs richesses. Au cours d'une campagne, le MD devrait être particulièrement précautionneux lorsqu'il place des trésors car ceux-ci vont jouer un rôle de plus en plus déterminant dans la progression en niveaux et puissance des personnages. Ils sont le levier principal que peut actionner le MD pour équilibrer sa campagne.

Les trésors auront souvent une apparence inhabituelle et parfois difficile à reconnaître. De tels trésors pourraient se présenter sous la forme de soieries précieuses, de vins fins, de livres rares, de statuettes, de fourrures ou de défenses en ivoire. Un groupe devrait toujours rechercher des indices indiquant si des objets d'apparence quelconque pourraient avoir plus de valeur qu'ils n'y paraissent.

• TRÉSORS DÉTERMINÉS AU HASARD : Pour déterminer le trésor d'un monstre au hasard, le MD utilise la procédure suivante :

1. Cherchez le **type de trésor** dans la description du monstre puis référez-vous à la même lettre dans le tableau **Types de trésors** page suivante. La ligne correspondant à la lettre indique ce que ce trésor pourra contenir.
2. Parcourez la ligne pour voir quelles catégories de trésors peuvent être présentes. Chaque catégorie est caractérisée par un pourcentage et une fourchette de nombres. Si le MD, en lançant le d%, obtient un nombre inférieur ou égal au pourcentage donné, alors cette catégorie de trésor sera bien présente. Il vous faut lancer le dé de la même façon pour toutes les catégories de trésors disponibles dans cette ligne et noter ceux qui sont présents.
3. Lancez le(s) dé(s) selon la fourchette indiquée (Exemple : 1-6 = lancez 1d6 ; 2-12 = lancez 2d6 ; 5-20 = lancez 5d4) pour connaitre la quantité de chaque catégorie de trésor présent.
4. Si vous trouvez des objets magiques, référez-vous alors aux sous-tables d'objets magiques.

Un exemple de détermination aléatoire d'un trésor est donné page 126.

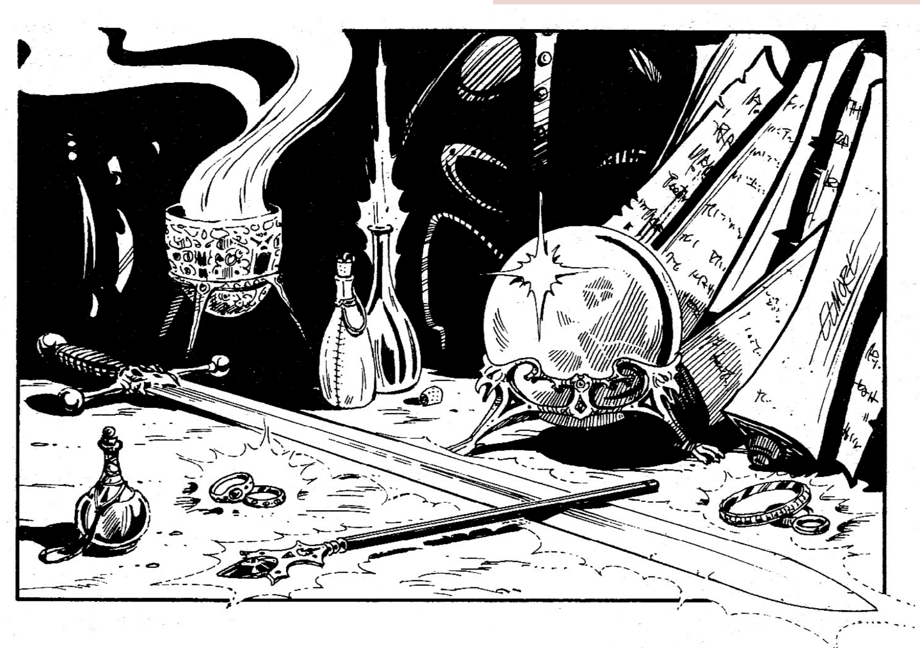
• TRÉSORS CHOISIS PAR LE MD : Le MD peut choisir les trésors au lieu de laisser le hasard décider. Il peut même modifier le résultat donné par les dés si celui-ci est à son avis trop élevé ou trop faible. Les choix doivent se faire avec soin étant donné que la plupart des points d'expérience des personnages seront fonction du trésor (en principe les ¾ ou plus). Il sera souvent plus facile pour le MD de décider combien de points d'expérience il va donner (compte tenu de la taille et des niveaux d'expérience du groupe) puis de placer les trésors en fonction de cela. Cependant, les monstres doivent être suffisamment forts pour que les personnages méritent leur trésor !

• AJUSTEMENTS POUR LES TRÉSORS : Les trésors de A à O sont importants et ne sont généralement utilisés que lorsque les monstres rencontrés sont particulièrement redoutables ou en grand nombre. Les repaires de la plupart des monstres humanoïdes contiennent au moins le nombre de créatures indiqué à la mention No. Rencontré dans les **contrées sauvages** (nombre indiqué entre parenthèses). Si le nombre de créatures rencontrées dans le repaire est inférieur à ce No. Rencontré, alors le trésor sera moindre. D'un autre côté, si 1-4 est inscrit à la mention No. Rencontré, alors même une seule créature aura une quantité normale de trésor et aucune modification n'est dans ce cas-là nécessaire.

Le MD peut créer des types de trésors différents de ceux déjà listés. Au nombre des objets de valeur, on peut ajouter les tapis, les tapisseries, les vins rares, la vaisselle et autres ustensiles de cuisine en argent, ou même des peaux d'animaux. Le MD doit donner à chaque objet un prix exprimé en pièces d'or (et, si les règles optionnelles sur l'**encombrement** sont utilisées, une valeur d'encombrement).

Pour aider le MD, les valeurs moyennes (en pièces d'or) de chaque type de trésor sont données ci-dessous. Ces valeurs ne tiennent pas compte des éventuels objets magiques contenus dans le trésor. Après avoir lancé le dé pour les trésors, le MD peut se référer à cette liste pour voir si le trésor se situe au-dessus ou en-dessous de la moyenne et selon le cas faire les modifications qui conviennent.

A	17.000	F	7.600	K	200
B	2.000	G	23.000	L	250
C	1.000	H	60.000	M	50.000
D	4.000	I	11.000	U	150
E	2.300	J	25	V	350



TYPES DE TRÉSORS

Type	1.000 p. de cuivre	1.000 p. d'argent	1.000 p. d'électrum	1.000 p. d'or	1.000 p. de platine	Pierres précieuses et Bijoux*	Objets magiques
A	25% 1-6	30% 1-6	20% 1-4	35% 2-12	25% 1-2	50% 6-36	30% 3 au choix
B	50% 1-8	25% 1-6	25% 1-4	25% 1-3	Rien	25% 1-6	10% 1 épée, armure, ou arme
C	20% 1-12	30% 1-4	10% 1-4	Rien	Rien	25% 1-4	10% 2 au choix
D	10% 1-8	15% 1-12	Rien	60% 1-6	Rien	30% 1-8	15% 2 au choix + 1 potion
E	5% 1-10	30% 1-12	25% 1-4	25% 1-8	Rien	10% 1-10	25% 3 au choix + 1 parchemin
F	Rien	10% 2-20	20% 1-8	45% 1-12	30% 1-3	20% 2-24/ 10% 1-12	30% 3 au choix excepté les armes + 1 potion + 1 parchemin
G	Rien	Rien	Rien	50% 10-40	50% 1-6	25% 3-18/ 25% 1-10	35% 4 au choix + 1 parchemin
H	25% 3-24	50% 1-100	50% 10-40	50% 10-60	25% 5-20	50% 1-100/ 50% 10-40	15% 4 au choix + 1 potion + 1 parchemin
I	Rien	Rien	Rien	Rien	30% 1-8	50% 2-12	15% 1 au choix
J	25% 1-4	10% 1-3	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien
K	Rien	30% 1-6	10% 1-2	Rien	Rien	Rien	Rien
L	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	50% 1-4/ Rien	Rien
M	Rien	Rien	Rien	40% 2-8	50% 5-30	55% 5-20/ 45% 2-12	Rien
N	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	40% 2-8 potions
O	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	50% 1-4 parchemin(s)

* Lancez le dé 2 fois, une fois pour chaque catégorie (Pierres précieuses et Bijoux). Les chances sont les mêmes à moins que 2 valeurs ne soient mentionnées, auquel cas l'ordre donné est pour Pierres précieuses/Bijoux.

p.= Pièces

TYPES DE TRÉSORS INDIVIDUELS

Type	Pièces de cuivre	Pièces d'argent	Pièces d'électrum	Pièces d'or	Pièces de platine	Pierres précieuses et Bijoux*	Objets magiques
P	3-24 par individu	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien
Q	Rien	3-18 par individu	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien
R	Rien	Rien	2-12 par individu	Rien	Rien	Rien	Rien
S	Rien	Rien	Rien	2-8 par individu	Rien	Rien	Rien
T	Rien	Rien	Rien	Rien	1-6 par individu	Rien	Rien
U	10% 1-100	10% 1-100	Rien	5% 1-100	Rien	5% 1-4	2% 1 au choix
V	Rien	10% 1-100	5% 1-100	10% 1-100	5% 1-100	10% 1-4	5% 1 au choix

7

PIÈCES DE MONNAIE

Toutes les pièces de monnaie sont plus ou moins de taille semblable et du même poids, soit environ 50 gr. L'électrum est un alliage d'or et d'argent. Nous donnons ci-dessous la valeur de chaque pièce et leur taux de change entre elles :

10 pièces de cuivre (pc) = 1 pièce d'argent
10 pièces d'argent (pa) = 1 pièce d'or
2 pièces d'électrum (pe) = 1 pièce d'or
5 pièces d'or (po) = 1 pièce de platine (pp)

100 pc = 10 pa = 2 pe = 1 po = 1/5 pp

PIERRES PRÉCIEUSES

La valeur des pierres précieuses (appelées également Gemmes) est déterminée en jetant les dés de pourcentage puis en se référant au tableau ci-dessous :

Pourcentage obtenu	Valeur de la pierre précieuse
01-20	10 po
21-45	50 po
46-75	100 po
76-95	500 po
96-00	1.000 po

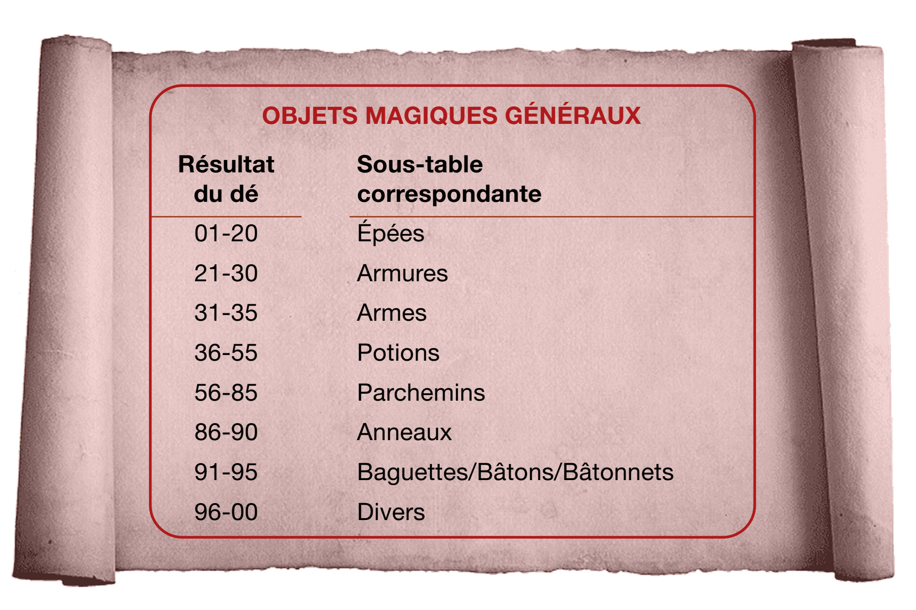
Après avoir trouvé la valeur totale de toutes les pierres dans un trésor, le MD peut les combiner ou les diviser en différents groupes de pierres de n'importe quelle valeur.

Exemple : 5 pierres valant 100 po chacune peuvent être remplacées par 1 pierre d'une valeur de 500 po, ou bien 50 pierres valant 10 po chacune, ou encore 10 pierres de 10 po chacune accompagnées de 4 pierres de 100 po chacune.

7

BIJOUX

Chaque bijou vaut de 300 à 1.800 po (3d6 x 100). Les bijoux peuvent être abimés par le feu, la foudre, les chocs violents ou tout autre mauvais traitement. Les bijoux abîmés ne valent plus que la moitié de leur valeur d'origine. Tout comme avec les pierres précieuses (voir l'exemple ci-dessus), le MD peut changer la quantité et la valeur des bijoux découverts ; il peut s'il le souhaite placer des bijoux d'une valeur plus élevée que celle qui est suggérée.



OBJETS MAGIQUES GÉNÉRAUX

Résultat du dé	Sous-table correspondante
01-20	Épées
21-30	Armures
31-35	Armes
36-55	Potions
56-85	Parchemins
86-90	Anneaux
91-95	Baguettes/Bâtons/Bâtonnets
96-00	Divers

OBJETS MAGIQUES

Un objet magique peut être de n'importe quel type. Si le type d'objet magique est indiqué dans le tableau **Types de trésors** (comme "2-8 potions"), chaque objet devrait alors être déterminé en utilisant la sous-table appropriée, **Potions**. Si vous trouvez "au choix" (par exemple "3 au choix"), utilisez le tableau **Objets magiques généraux** pour savoir quelle sous-table utiliser. Vérifiez pour chaque objet séparément si le trésor comporte plus d'un objet magique.

❖ IDENTIFICATION DES OBJETS MAGIQUES : Un personnage ne peut véritablement identifier le type exact de l'objet qu'en l'essayant (enfiler l'anneau, goûter la potion, etc.). Si un suivant essaie l'objet, il ou elle sera supposé(e) le garder. On peut demander à un PNJ magicien de haut niveau de tester l'objet, mais il demandera en retour à être rétribué d'avance par de l'argent ou un service et l'identification pourrait prendre jusqu'à plusieurs semaines de jeu.

❖ UTILISATION DES OBJETS MAGIQUES : Deux choses doivent être faites en vue d'utiliser la plupart des objets magiques. 1) l'objet doit être tenu ou porté correctement — 2) **l'utilisateur doit se concentrer sur l'effet particulier de l'objet** (les armes magiques, les armures et les moyens de protection – tels qu'un anneau ou une cape elfique – fonctionnent sans concentration). Sauf indication contraire donnée dans sa description, un objet ne peut être utilisé qu'une fois par round. **Un personnage qui se concentre sur l'utilisation d'un objet magique ne peut rien faire d'autre.**

❖ CHARGES (Magiques) : Beaucoup d'objets auront un nombre limité de charges (nombre d'utilisations). Lorsque la dernière charge est utilisée, il cesse alors d'être magique. Il n'est pas possible de savoir combien de charges possède un objet et il est impossible de le recharger.

❖ RÈGLES GÉNÉRALES CONCERNANT LES ÉPÉES, ARMES ET ARMURES MAGIQUES : Lorsqu'une arme magique est utilisée, l'utilisateur ajoute les ajustements magiques à la fois au lancer "pour toucher" et au lancer de dégâts. Plusieurs armes ont également des ajustements spéciaux qui n'entrent en ligne de compte que lors de combats avec un type de monstre particulier. Les restrictions pour les armes normales et les armures selon les classes des personnages s'appliquent également aux armes magiques.

Exemple : Un clerc ne peut pas utiliser d'épée, et de ce fait il ne pourra pas utiliser non plus une épée magique. Un magicien ne peut pas porter d'armure et donc ne pourra pas porter une armure magique.

Épées

Résultat du dé	Type d'épée
01-40	Épée +1
41-46	Épée +1, +2 contre les lycanthropes
47-52	Épée +1, +2 contre les jeteurs de sorts
53-57	Épée +1, +3 contre les morts-vivants
58-62	Épée +1, +3 contre les dragons
63-67	Épée +1, +3 contre les créatures se régénérant
68-72	Épée +1, +3 contre les monstres enchantés
73-80	Épée +1, lumière sur commande, rayon de 9 m
81-83	Épée +1, localisation d'objets
84-87	Épée +1, langue de feu
88	Épée +1, vampirique, 5-8 niveaux
89	Épée +1, de souhaits
90-92	Épée +2
93-94	Épée +2, charmeuse
95-96	Épée +3
97-98	Épée -1 maudite
99-00	Épée -2 maudite

Armures

Résultat du dé	Type d'armure
01-20	Bouclier +1
21-35	Armure +1
36-45	Armure +1 & Bouclier +1
46-55	Bouclier +2
56-60	Armure +2
61-65	Armure +2 & Bouclier +2
66-70	Bouclier +3
71-73	Armure +3
74	Armure +3 & Bouclier +3
75-80	Bouclier -2, maudit
81-82	Armure -2, maudite
83-85	Armure -1, maudite
86-88	Bouclier CA 9, maudit
89-90	Armure CA 9, maudite
91-93	Armure +2 & Bouclier +1
94-95	Armure +1 & Bouclier +2
96	Armure +1 & Bouclier +3
97	Armure +3 & Bouclier +1
98	Armure +3 & Bouclier +2
99	Armure +2 & Bouclier +3
00	Armure -2, maudite & Bouclier +1

Potions

Résultat du dé	Type de potion
01-03	Autométamorphose
04-06	Clairaudience
07-10	Clairvoyance
11-13	Contrôle des animaux
14-16	Contrôle des dragons
17-19	Contrôle des géants
20-22	Contrôle des humains
23-25	Contrôle des morts-vivants
26-28	Contrôle des plantes
29-32	Croissance
33-35	Détection des trésors
36-38	Diminution
39-42	ESP
43-46	Force de géant
47-50	Forme gazeuse
51-54	Guérison
55-59	Héroïsme
60-63	Invisibilité
64-67	Invulnérabilité
68-71	Lévitation
72-75	Longévité
76-77	Poison
78-85	Rapidité
86-89	Résistance au feu
90-96	Tromperie
97-00	Vol

Armes

Résultat du dé	Type d'arme
01-10	Flèches +1, au nombre de 2–12
11-12	Flèches +1, au nombre de 3–30
13-18	Flèches +2, au nombre de 1–6
19-28	Carreaux +1, au nombre de 2–12
29-30	Carreaux +1, au nombre de 3–30
31-37	Carreaux +2, au nombre de 1–6
38-40	Arc magique +1
41-49	Hache +1
50-52	Hache +2
53-60	Masse d'armes +1
61-63	Masse d'armes +2
64	Masse d'armes +3
65-67	Dague +1
68	Dague +2, +3 contre orques, gobelins et kobolds
69-75	Marteau de guerre +1
76-80	Marteau de guerre +2
81	Marteau de guerre +3, boomerang
82-87	Fronde +1
88-95	Épieu +1
96-99	Épieu +2
00	Épieu +3

Anneaux

Résultat du dé	Type d'anneau
01-02	Accumulation de sorts
03-07	Contrôle des animaux
08-12	Contrôle des humains
13-18	Contrôle des plantes
19-24	Faiblesse
25-35	Invisibilité
36-38	Invocation de djinn
39-44	Marche des ondes
45-59	Protection +1
60-64	Protection +1, sur 1,5 m
65-66	Rayons X
67-68	Régénération
69-78	Résistance au feu
79-84	Retour de sorts
85-86	Souhaits, 1-2
87	Souhaits, 1-3
88	Souhaits, 2-4
89-90	Télékinésie
91-00	Tromperie

Parchemins

Résultat du dé	Type de parchemin
01-15	1 sort de magicien/elfe*
16-25	2 sorts de magicien/elfe*
26-31	3 sorts de magicien/elfe*
32-34	5 sorts de magicien/elfe*
35	7 sorts de magicien/elfe*
36-40	Parchemin maudit, effet immédiat
41-50	Protection contre les lycanthropes
51-60	Protection contre les morts-vivants
61-70	Protection contre les élémentaux
71-75	Protection contre la magie
76-79	Carte au trésor : emplacement de 1.000 à 4.000 po
80-84	Carte au trésor : emplacement de 5.000 à 30.000 po
85-86	Carte au trésor : emplacement de 6.000 à 36.000 po
87-88	Carte au trésor : emplacement de 5.000 à 30.000 po et 5-30 pierres précieuses
89-90	Carte au trésor : emplacement de 10-60 pierres précieuses et 2-20 bijoux
91-93	Carte au trésor : emplacement de 1 objet magique
94-95	Carte au trésor : emplacement de 2 objets magiques
96	Carte au trésor : emplacement de 3 objets magiques – pas d'épées
97	Carte au trésor : emplacement de 3 objets magiques et 1 potion
98	Carte au trésor : emplacement de 3 objets magiques, 1 parchemin et 1 potion
99	Carte au trésor : emplacement de 5.000 à 30.000 po et 1 objet magique
00	Carte au trésor : emplacement de 5-30 pierres précieuses et 2 objets magiques

* Il y a 25 % de chances pour que le parchemin ait des sorts cléricaux à la place des sorts de magicien/elfe

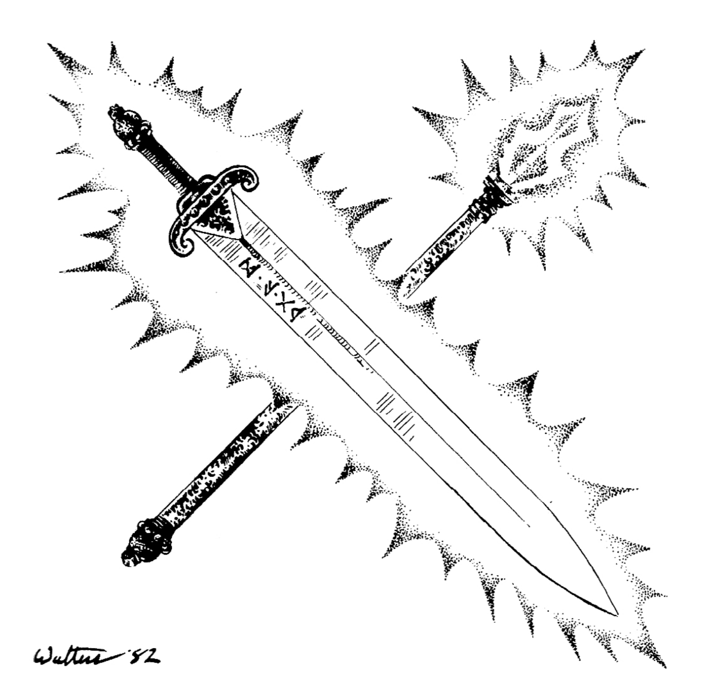
Baguettes/Bâtons/Bâtonnets

Résultat du dé	Type de baguette/bâton/bâtonnet
01-05	Baguette de boules de feu*
06-10	Baguette de détection de l'ennemi*
11-15	Baguette de détection de la magie*
16-20	Baguette de détection des métaux*
21-25	Baguette de détection des passages secrets*
26-30	Baguette de détection des pièges*
31-35	Baguette d'effroi*
36-40	Baguette de foudre*
41-45	Baguette de glace*
46-50	Baguette d'illusion*
51-55	Baguette de métamorphose*
56-60	Baguette de négation*
61-65	Baguette de paralysie*
66-68	Bâton de contrecoup*†
69-71	Bâton de domination*†
72-74	Bâton de flétrissement†
75-84	Bâton de guérison†
85	Bâton de mage*
86-87	Bâton de puissance*
88-92	Bâton serpent†
93-00	Bâtonnet d'annulation

* Ne peut être utilisé que par les magiciens et les elfes.
† Ne peut être utilisé que par les clercs.

Objets magiques divers

Résultat du dé	Type d'objet magique
01-03	Amulette contre les boules de cristal et l'ESP
04-08	Balai volant
09-13	Bottes de lévitation
14-18	Bottes de rapidité
19-23	Bottes de sept lieues
24-27	Boule de cristal
28-29	Boule de cristal avec clairaudience
30	Boule de cristal avec ESP
31	Bouteille d'éfrit
32	Brasier de contrôle des élémentaux de feu
33-35	Broche de protection
36-45	Cape et bottes elfiques
46-47	Cape éclipsante
48-49	Ceinture de force de géant
50-52	Corde d'escalade
53	Encensoir de contrôle des élémentaux de l'air
54-60	Gantelets de force d'ogre
61-71	Heaume de changement de moralité
72-76	Heaume de lecture de la magie et des langues
77	Heaume de télépathie
78	Heaume de téléportation
79	Jatte de contrôle des élémentaux d'eau
80-84	Médaillon d'ESP sur 9 m
85-87	Médaillon d'ESP sur 27 m
88	Miroir piégeur
89	Pierre de contrôle des élémentaux de terre
90-91	Sac dévoreur
92-97	Sac de contenance
98	Tambours de panique
99	Tapis volant
00	Trompe de destruction



7

EXPLICATION DES OBJETS MAGIQUES

ÉPÉES

Toutes les épées magiques présentent un chiffre précédé d'un signe + ou – (par exemple, une **épée +1** ou une **épée maudite -1**). Ce chiffre est rajouté ou soustrait au résultat du jet "pour toucher" *et* aux dégâts infligés.

> **Exemple:** Une **épée +1** fera qu'un résultat au toucher de 17 deviendra 18 et qu'un résultat de 5 pour les dégâts en infligera en fait 6.

À partir du moment où une épée maudite a été utilisée en combat, son propriétaire ne peut plus s'en débarrasser. Il sera obligé d'aller la rechercher s'il la jette au loin et devra toujours l'utiliser durant un combat. Seul un sort de **désenvoûtement** ou de **dissipation de la magie** permettra à son possesseur d'être libéré de son emprise.

Certaines épées magiques sont intelligentes ou possèdent des pouvoirs supplémentaires. Par exemple, une **épée +1, +2 contre les lycanthropes** donnera un bonus de +2 au jet "pour toucher" ainsi qu'aux dégâts (à la place de son +1 normal) lorsqu'elle est utilisée contre une créature garou. Les différents autres pouvoirs sont expliqués ici. L'intelligence des épées est décrite plus loin dans ce chapitre.

- **Épée +1, lumière sur commande, rayon de 9 m :** Cette épée peut, dès que son utilisateur l'ordonne, émettre une **lumière** qui éclaire dans un rayon de 9 m autour d'elle**.**
- **Épée +1, localisation d'objets :** Une fois par jour, cette épée peut être utilisée pour **localiser des objets** dans un rayon de 36 m de la même façon que le sort de 2ᵉ niveau de magicien.
- **Épée +1, langue de feu :** Cette épée s'embrase dès que son utilisateur l'ordonne et restera enflammée jusqu'à ce qu'il lui intime d'arrêter. Lorsqu'elle est enflammée, elle octroie un bonus sur les jets "pour toucher" de **+2** contre les trolls, les pégases, les hippogriffes et les rocs, et de **+3** contre les sylvaniens et les morts-vivants. Les dégâts infligés par l'épée sous cette forme sont considérés comme des dégâts de feu (par exemple, les trolls ne peuvent pas régénérer les dégâts ainsi subis). Elle projette de la lumière comme une torche et brûle de la même façon (quand elle est utilisée contre une **toile d'araignée** par exemple).
- **Épée +1, vampirique :** Lorsque cette épée touche, elle peut, en plus des dégâts normaux infligés, absorber sur commande un niveau d'expérience ou dé de vie (comme un spectre). L'épée ne peut absorber en tout que 5-8 (1d4 + 4) niveaux, après quoi elle redevient une **épée +1** classique.
- **Épée +1, de souhaits :** Cette épée accordera en tout et pour tout 1-4 **souhaits**. Il faut tenir l'épée en main au moment où l'on formule un souhait. Une fois l'épée utilisée de cette manière, ce souhait est soustrait du total restant. Les **souhaits** sont une magie très puissante et ne devraient être formulés (et traités par le MD) qu'avec d'infinies précautions. Voir page 143 pour plus de détails sur les **souhaits**.
- **Épée +2, charmeuse :** Cette épée peut lancer un **charme-personne** (sort de 1ᵉʳ niveau de magicien) sur commande, ceci jusqu'à 3 fois par semaine. Les effets sont identiques à ceux du sort.

Épées intelligentes

Certaines épées magiques peuvent être intelligentes et ainsi posséder d'autres pouvoirs spéciaux. Le MD peut créer ses propres épées magiques intelligentes ou bien les déterminer au hasard en utilisant la procédure qui suit. Comme pour les PNJ, une épée intelligente devra être jouée par le MD.



Détermination d'une épée magique

1. Savoir si l'épée poursuit un **dessein spécial** (optionnel : 1d20).
2. Déterminer le score d'**Intelligence** de l'épée (1d20).
3. Trouver les **langages** (s'il y en a) qu'elle connaît (d%).
4. Déterminer son **alignement** (1d20).
5. Trouver les **Pouvoirs primaires** qu'elle possède (d%).
6. Trouver son **Pouvoir extraordinaire** (s'il y en a un, d%).
7. Déterminer son score d'**Égo** (1d12).

1. DESSEIN SPÉCIAL. Une épée aura un dessein spécial si un résultat de 20 est obtenu sur un lancer de 1d20 (le MD peut choisir de ne pas lancer de dé, décidant lui-même si une épée poursuit un dessein spécial ou non ; mais cette décision devra être mûrement réfléchie, sachant que ce type d'épée est très puissante et très rare). Toute épée qui poursuit un dessein spécial aura des scores d'intelligence et d'égo de 12.

Les épées dotées d'un dessein spécial par leur puissant créateur sont rarissimes. Le MD peut utiliser les desseins spéciaux proposés dans la liste qui suit ou en inventer d'autres. Une épée magique ne peut être dotée que d'un seul dessein spécial.

1. **Tuer les magiciens** (ainsi que les elfes)
2. **Tuer les clercs**
3. **Tuer les guerriers** (ainsi que les nains et les tinigens)
4. **Tuer les monstres** (déterminer le type au hasard)
5. **Combattre la Loi** (si l'épée est Loyale, Combattre le Chaos)
6. **Combattre le Chaos** (si l'épée est Chaotique, Combattre la Loi)

Lorsqu'elle est utilisée dans l'accomplissement de son dessein spécial, l'épée gagne un pouvoir supplémentaire déterminé selon son alignement.

- Une épée **Loyale** qui touche un adversaire Chaotique le paralyse à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les Sorts.
- Une épée **Neutre** ajoute un bonus de +1 à tous les jets de protection de son utilisateur.
- Une épée **Chaotique** qui touche un adversaire Loyal le change en pierre à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les Sorts.

> **Exemple :** Une épée Loyale dont le dessein spécial est de **tuer les magiciens** ne paralysera que les magiciens Chaotiques, et ceci seulement s'ils ratent leur jet de protection.

2. INTELLIGENCE. Chaque épée intelligente possède un score d'Intelligence, un ou plusieurs Pouvoirs primaires, éventuellement un Pouvoir extraordinaire, et un moyen de communication. **Empathie** signifie que l'utilisateur de l'épée saura plus ou moins quels sont les pouvoirs de celle-ci et comment les utiliser.

Résultat du dé	Score d'intelligence	Pouvoirs	Moyen de communication
1-14	Aucun	Aucun	Aucun
15	7	1 Primaire	Empathie
16	8	2 Primaires	Empathie
17	9	3 Primaires	Empathie
18	10	3 Primaires	Parole
19	11	3 Primaires + Lecture de la magie	Parole
20	12	3 Primaires + Lecture de la magie + 1 Extraordinaire	Parole

3. LANGAGES. Les épées qui **parlent** le feront à voix haute, disant généralement à leur utilisateur ce qu'elles désirent. Toute épée qui peut lire la magie est capable de lire n'importe quelle information écrite dans un langage qu'elle parle. En plus des langages qu'elle connaît, une épée parle toujours sa langue d'alignement. C'est le MD qui choisira les langages que connaît une épée.

Résultat du dé	Nombre de langages
01-50	1
51-70	2
71-85	3
86-95	4
96-99	5
00	Relancez 2 fois et additionnez les résultats

4. ALIGNEMENT. Déterminez l'alignement d'une épée intelligente (lancez 1d20) :

Résultat du dé	Alignement
1-13	Loyale
14-18	Neutre
19-20	Chaotique

L'alignement d'une épée ne peut être détecté qu'en la prenant en main. Si la créature empoignant l'épée est du même alignement que celle-ci, alors aucun effet indésirable ne se produit. Mais si l'alignement est différent, alors elle subira des dégâts chaque round durant lesquels elle touche ou tient l'épée, comme indiqué dans le tableau ci-après :

Alignement de l'utilisateur	Alignement de l'épée	Dégâts par round
Loyal	Neutre Chaotique	1-6 2-12
Neutre	Loyale ou Chaotique	1-6
Chaotique	Loyale Neutre	2-12 1-6

5. POUVOIRS PRIMAIRES. Lancez d% pour trouver le(s) Pouvoir(s) primaire(s) dont une épée pourrait être dotée. Le nombre de Pouvoirs primaires qu'une épée peut avoir dépend de son score d'Intelligence (voir #2 page précédente). Relancez le dé en cas de résultat identique.

Résultat du dé	Pouvoirs primaires
01-15	Détecter les murs et salles pivotants
16-30	Détecter les passages en pente
31-40	Trouver les passages secrets
41-50	Trouver les pièges
51-60	Voir les objets invisibles
61-70	Détecter le Mal (le Bien)
71-80	Détecter les métaux
81-90	Détecter la magie
91-95	Détecter les pierres précieuses
96-99	1 Pouvoir extraordinaire (voir #6 ci-après)
00	Relancez 2 fois sur ce tableau

À moins que ce ne soit spécifié différemment, un Pouvoir primaire peut être utilisé chaque round à raison d'une fois par round. Pour se servir d'un pouvoir, l'utilisateur doit tenir l'épée en main et se concentrer sur le pouvoir en question.

Détecter les murs et salles pivotants. L'épée peut trouver des murs et salles pivotants dans un rayon de 3 m.

Détecter les passages en pente. L'épée peut localiser tous les passages en pentes dans un rayon de 3 m.

Trouver les passages secrets. L'épée peut détecter tous les passages secrets dans un rayon de 3 m, mais seulement 3 fois par jour.

Trouver les pièges. L'épée peut détecter tous types de pièges dans un rayon de 3 m, mais seulement 3 fois par jour.

Voir les objets invisibles. L'épée peut voir les objets invisibles ou dissimulés (mais pas les passages secrets) dans un rayon de 6 m.

Détecter le Mal (le Bien). L'épée est capable de détecter l'une de ces intentions dans un rayon de 6 m. (Les animaux et les pièges ne sont ni bons ni mauvais.)

Détecter les métaux. L'épée peut détecter tout type de métal qui lui est demandé dans un rayon de 18 m (sauf si celui-ci est placé derrière du plomb). Elle pointera dans la direction du matériau.

Détecter la magie. L'épée peut, mais seulement 3 fois par jour, détecter tout sort ou objet magique dans un rayon de 6 m et, concernant l'objet magique, le faire luire si on le lui demande.

Détecter les pierres précieuses. L'épée peut trouver tous types de pierres précieuses (et dire combien il y en a) dans un rayon de 18 m (à condition qu'elles ne soient pas derrière du plomb). Elle pointera dans leur direction.

6. POUVOIRS EXTRAORDINAIRES. Si l'épée intelligente a un Pouvoir extraordinaire, lancez le d% et consultez la table ci-dessous. Sauf indication contraire, relancez le dé en cas de résultat identique.

Résultat du dé	Pouvoirs extraordinaires
01-10	Clairaudience
11-20	Clairvoyance
21-30	ESP
31-40	Télépathie
41-50	Télékinésie
51-59	Téléportation
60-68	Rayons X
69-77	Illusion
78-82	Lévitation
83-87	Vol
88-92	Guérison (résultat identique autorisé)
93-97	Dégâts additionnels (résultat identique autorisé)
98-99	Relancez deux fois
00	Relancez trois fois

Comme pour les Pouvoirs primaires, l'utilisateur doit tenir l'épée en main et se concentrer sur le pouvoir. Sauf indication contraire, chaque Pouvoir extraordinaire ne peut être utilisé que trois fois par jour.

Clairaudience. Ce pouvoir permet à l'utilisateur d'entendre tous les bruits (et conversations) ayant lieu dans un endroit situé dans un rayon de 18 m par l'intermédiaire des oreilles d'une créature s'y trouvant (sauf s'il y a une couche de plomb entre eux). L'utilisateur doit se concentrer durant un tour pour entendre ce que la créature entend.

Clairvoyance. Ce pouvoir permet à l'utilisateur de voir un endroit situé dans un rayon de 18 m par l'intermédiaire des yeux d'une créature s'y trouvant (sauf s'il y a une couche de plomb entre eux). L'utilisateur doit se concentrer durant un tour pour "voir".

ESP. L'utilisateur de l'épée peut écouter les pensées de n'importe quelle créature vivante. Il doit se concentrer dans une direction donnée et ne peut "entendre" les pensées que jusqu'à une distance de 18 m maximum (sauf s'il y a une couche de plomb entre eux). Il comprendra toutes les pensées "entendues".

Télépathie. L'utilisateur obtient les mêmes pouvoirs qu'avec l'ESP (voir ci-dessus) mais en plus il peut "envoyer" ses propres pensées à la créature contactée (comme avec un **heaume de télépathie**). La créature peut refuser de répondre.

Télékinésie. L'utilisateur peut, par sa seule concentration, déplacer un poids pouvant aller jusqu'à 2.000 pièces. Voir le sort de magicien du même nom pour plus d'informations.

Téléportation. Ce pouvoir permet à l'utilisateur de l'épée de se téléporter (comme le sort de magicien).

Rayons X. Ce pouvoir produit les mêmes effets que ceux d'un **anneau de rayons X** (la capacité de voir à travers tout à l'exception de l'or et du plomb).

Illusion. Ce pouvoir permet à l'utilisateur de lancer un sort de **force fantasmagorique** (comme le sort de magicien).

Lévitation. L'utilisateur peut **léviter** comme s'il utilisait le sort de magicien du même nom, ceci pendant 3 tours maximum.

Vol. L'utilisateur peut **voler** comme s'il utilisait le sort de magicien du même nom, ceci pendant 3 tours maximum.

Guérison. L'épée soignera jusqu'à 6 points de dégâts maximum à raison de 1 point par round. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour. Pour chaque pouvoir "guérison" supplémentaire que possède l'épée, le nombre de points de dégâts soignés est augmenté de 6.

Dégâts additionnels. Ce pouvoir augmente pendant 1-10 (1d10) rounds la force de l'utilisateur lorsqu'il frappe. Durant ce laps de temps, les dégâts qu'il inflige sont multipliés par 4 chaque fois qu'il touche (mais il n'obtient pas de meilleures chances de toucher). Ce multiplicateur sera augmenté de 1 pour chaque pouvoir "dégâts additionnels" supplémentaire que possède l'épée (x5, x6, etc.).

7. ÉGO. Pour déterminer le score d'Égo d'une épée intelligente (et non dotée d'un dessein spécial), lancez 1d12. L'Égo d'une épée représente la force de sa personnalité. Une épée dotée d'une intelligence et d'un égo élevés peut tenter de contrôler son utilisateur. Le MD devrait effectuer des tests de contrôle à certains moments.

Tests de contrôle. Il existe cinq types de situations durant lesquelles il est nécessaire d'effectuer ce test afin de savoir si une épée intelligente prend le contrôle de son utilisateur :

1. Quand le personnage prend l'épée en main pour la *première* fois.
2. Quand le personnage est blessé au point d'avoir perdu au moins la moitié de ses points de vie.
3. Quand le personnage obtient une nouvelle arme magique.
4. Quand un personnage d'un alignement différent essaye de l'utiliser.
5. Quand survient une situation lors de laquelle le dessein spécial de l'épée (si elle en a un) peut s'accomplir.

Pour effectuer ce test, le MD doit déterminer les **scores de volonté** de l'utilisateur et de l'épée. Lorsque c'est fait, celui qui possède le **score de volonté** le plus élevé, qu'il s'agisse du personnage ou de l'épée, contrôle les actions du personnage.

Score de volonté. Le score de volonté d'une épée intelligente se détermine en additionnant son Intelligence avec son Égo et ses bonus. Elle obtient un bonus de +1 pour chaque Pouvoir extraordinaire qu'elle possède, ainsi que 1-10 (1d10) points si son alignement est différent de celui de son utilisateur. Le score de volonté d'un *personnage* se détermine en additionnant sa Force et sa Sagesse et en soustrayant un certain nombre de points selon les blessures qu'il peut avoir subi : 1-4 (1d4) points s'il est blessé mais n'a pas perdu plus de la moitié du total de ses points de vie, 2-8 (2d4) points s'il en a perdu plus de la moitié.

Épée qui contrôle. Si une épée contrôle un personnage, le MD devra décider des actions de l'épée dans certaines situations. Quelques exemples de ce qu'elle peut vouloir :

- Tenir l'utilisateur éloigné d'autres armes magiques ou l'obliger à s'en défaire.
- Obtenir plus de gloire pour elle-même en forçant l'utilisateur à charger lors d'un combat.
- Forcer l'utilisateur à se rendre à un adversaire – soit parce que l'épée juge ce dernier plus digne d'elle, soit parce qu'il sera plus facile à contrôler.
- Obliger l'utilisateur à dépenser la plus grande partie de son argent dans des accessoires pour elle-même (bijoux sertis, fourreaux fantaisie, protection magique spéciale, etc.).

Le contrôle durera jusqu'à ce que l'épée soit satisfaite ou que la situation qui a causé cette prise de contrôle soit terminée.

ARMES ET ARMURES

Tout comme les épées magiques, les armes magiques présentent également un chiffre précédé d'un signe + ou – (par exemple, une **dague +1** ou un **épieu +2**). Ce chiffre est rajouté ou soustrait au résultat du jet "pour toucher" *et* aux dégâts infligés. Certaines armes peuvent en plus avoir des pouvoirs supplémentaires, celles-ci sont expliquées ci-dessous :

- **Dague +2, +3 contre orques, gobelins et kobolds** : Cette dague donnera un bonus de +3 au jet "pour toucher" ainsi qu'aux dégâts (à la place de son +2 normal) lorsqu'elle est utilisée contre des orques, des gobelins ou des kobolds.

- **Marteau de guerre +3, boomerang** : Lorsque ce marteau est lancé par un nain, il revient automatiquement dans sa main.

Le bonus de toute armure ou bouclier magique non-maudit est soustrait de la classe d'armure du personnage.

> **Exemple :** un guerrier portant une armure de plates et utilisant un bouclier (mais sans aucun ajustement de Dextérité) a une classe d'armure de 2. Si ce personnage utilise un **bouclier +1**, sa classe d'armure devient 1.

Une **armure maudite CA 9** aura l'apparence d'une **armure +1** jusqu'à ce qu'elle soit portée durant un combat. Elle se révélera alors être CA 9. Un **bouclier maudit** ou une **armure maudite -1** ou **-2** pénaliseront la classe d'armure d'un personnage de ce montant.

> **Exemple :** un personnage avec une **armure de plates maudite -2** et un **bouclier maudit -1** aura une classe d'armure de 5.

Ces objets ne révèlent leur véritable nature qu'au moment d'un combat et on ne peut s'en défaire qu'avec l'aide d'un sort de **désenvoûtement** ou de **dissipation du Mal**.

Le MD peut choisir le type d'armure ou bien le déterminer au hasard selon le tableau suivant (lancer 1d8) :

Résultat du dé	Type d'armure	CA normale	Encombrement de l'armure magique
1-2	Cuir	7	100 pièces
3-6	Cotte de mailles	5	200 pièces
7-8	Plates	3	300 pièces

Comme indiqué dans le tableau ci-dessus, une armure magique est moins encombrante qu'une armure normale.



POTIONS

Elles sont contenues dans de petites fioles comme l'eau bénite. Elles ont toutes une odeur et un goût différents, même celles dont l'effet est semblable. Sauf indication contraire, une potion donnera à la créature qui la boit un pouvoir magique pendant 7-12 tours (1d6 + 6), mais seul le MD connaît la durée exacte. Une potion n'agit que si elle est entièrement bue. Boire une potion prend 1 round. Il est possible de goûter une potion pour découvrir son pouvoir et ne l'utiliser que plus tard.

Si un personnage boit une potion pendant qu'une autre potion agit encore, il sera malade (aucun jet de protection) et incapable de faire quoi que ce soit pendant 3 tours (½ heure) et les deux potions n'auront plus d'effet. Les potions dont les effets sont permanents (**guérison, longévité**) ne sont pas concernées par cette règle.

• POTIONS DE CONTRÔLE : Lorsqu'il utilise l'une de ces potions, le buveur doit voir les créatures contrôlées afin de pouvoir les faire agir comme il l'entend. Notez qu'il n'est cependant pas possible de les forcer à se suicider. Maintenir des créatures sous son contrôle occupe tellement le buveur qu'il ne peut rien faire d'autre en même temps.

Les différents types de potions sont décrits ci-après :

- **Autométamorphose** : Le buveur peut changer d'apparence (comme avec le sort de magicien du même nom).
- **Clairaudience** : Le buveur peut entendre tous les bruits (et conversations) ayant lieu dans un endroit situé dans un rayon de 18 m par l'intermédiaire des oreilles d'une créature s'y trouvant. Une couche de plomb bloque ce pouvoir.
- **Clairvoyance** : Le buveur peut voir un endroit situé dans un rayon de 18 m par l'intermédiaire des yeux d'une créature s'y trouvant, à moins qu'il n'y ait une couche de plomb entre eux.
- **Contrôle des animaux** : Le buveur peut contrôler des animaux (normaux ou géants mais pas fantastiques ni magiques) pour un total de 3-18 (3d6) dés de vie. Dès que le contrôle prend fin, les animaux s'enfuient (s'ils le peuvent).
- **Contrôle des dragons** : Le buveur peut contrôler 1-3 dragons d'un même type (que le MD choisit ou alors détermine au hasard). Il existe donc 6 versions différentes de cette potion. Un dragon contrôlé fera tout ce qu'on lui ordonne hormis jeter des sorts (s'il en est doté). Il se montrera hostile dès que le contrôle cessera.
- **Contrôle des géants** : Le buveur peut contrôler 1-4 géants d'un même type. Le MD détermine quel type de géant est affecté. Il existe donc une sorte de potion pour chaque type de géant.
- **Contrôle des humains** : Le buveur peut jeter autant de sorts de **charme-personne** qu'il le souhaite (au rythme d'un par round maximum) sur tout humain se trouvant dans un rayon de 18 m. Cette potion permet de charmer des humains pour un total de 6 dés de vie (un homme normal compte comme ½ dé de vie). Chaque victime peut effectuer un jet de protection pour éviter d'être **charmée**. Le **charme** dure tant que la potion est active.
- **Contrôle des morts-vivants** : Le buveur peut contrôler des **morts-vivants** pour un total de 3-18 (3d6) dés de vie. Ils se montreront hostiles dès que le contrôle cessera.
- **Contrôle des plantes** : Le buveur peut contrôler toutes les plantes et les créatures végétales (y compris des monstres) se trouvant dans une zone de 9 m x 9 m située dans un rayon de 18 m autour de lui. Les plantes contrôlées obéiront à sa volonté et pourront se tordre, s'entortiller et enchevêtrer les victimes se trouvant dans la zone.
- **Croissance** : Cette potion fait grandir la personne qui la boit au double de sa taille normale, augmentant temporairement sa force et lui donnant la capacité d'infliger le double de dégâts à chaque attaque réussie. Ses points de vie cependant n'augmentent pas.
- **Détection des trésors** : le buveur peut, s'il se concentre, savoir dans quelle direction et à quelle distance se trouve le trésor le plus important situé dans un rayon de 108 m autour de lui (à moins qu'une couche de plomb ne se trouve entre eux).
- **Diminution** : Quiconque boit cette potion rapetisse pour ne plus mesurer que 15 cm et ne peut infliger aucun dégât s'il attaque physiquement une créature mesurant plus de 30 cm. Il peut se faufiler à travers de petites fissures et a 90% de chances de passer inaperçu s'il reste immobile.
- **ESP** : Cette potion aura le même effet que le sort de magicien/elfe **ESP**. En se concentrant pendant un tour complet dans une direction donnée, on peut "entendre" les pensées d'une personne se trouvant à une distance de 18 m ou moins. On peut "entendre" à travers 60 cm de roche mais une fine couche de plomb bloque l'**ESP**. Pour plus d'informations, voir le sort de magicien/elfe page 31.
- **Force de géant** : Le buveur aura la force d'un géant des glaces. Cet effet ne peut pas se combiner avec d'autres objets magiques augmentant la force (tels que les **gantelets de force d'ogre**). Le buveur peut lancer des petits rochers jusqu'à 60 m (dégâts 3-18) et les dégâts qu'il inflige avec une arme lorsqu'il touche sont doublés.
- **Forme gazeuse** : Le corps du buveur prend la forme d'un nuage gazeux. Tout ce qu'il porte tombe par terre. Il garde néanmoins le contrôle de



7

son propre corps et peut passer par de petites fentes à travers les murs, les coffres, etc... Toute créature ou personnage sous forme gazeuse ne peut pas attaquer mais a une CA de -2 et ne peut pas être blessé par les armes non-magiques.

• **Guérison** : Similaire au sort clérical de **soins mineurs**, boire cette potion permet à une créature de récupérer 2-7 (1d6 + 1) points de vie perdus ou de guérir d'une paralysie.

• **Héroïsme** : Si le buveur est un guerrier, un nain ou un tinigens, il obtiendra les dés de vie, les points de vie et toutes les capacités d'un guerrier de haut niveau, comme indiqué ci-après :

Clerc, magicien, elfe, ou voleur : aucun effet
Homme normal devient : un guerrier 4e niveau
Personnage niveau 1-3 gagne : 3 niveaux
Personnage niveau 4-7 gagne : 2 niveaux
Personnage niveau 8-10 gagne : 1 niveau
Personnage niveau 11+ : aucun effet

Toutes les blessures subies pendant la durée de la potion seront d'abord soustraites des points de vie obtenus magiquement.

• **Invisibilité** : Cette potion aura les mêmes effets que le sort de magicien/elfe **invisibilité** : elle rendra l'utilisateur invisible. Lorsqu'un personnage devient invisible, tous les objets (mais pas les créatures) qu'il porte ou tient deviennent également invisibles. Tout objet rendu invisible deviendra à nouveau visible si le personnage s'en débarrasse (posé par terre, laissé tomber, etc.). Pour plus d'informations, voir le sort de magicien/elfe page 31. Le MD peut autoriser les joueurs à boire cette potion en 6 fois, chaque dose ne durant alors qu'un tour.

• **Invulnérabilité** : Cette potion améliore la CA du buveur de 2 et lui donne un bonus de +2 à tous ses jets de protection. Cependant, si ce type de potion est utilisé plus d'une fois par semaine, les effets se transformeront en une pénalité de -2 sur la CA et les JP.

• **Lévitation** : Boire cette potion aura le même effet que le sort de magicien/elfe **lévitation**. L'utilisateur peut se déplacer verticalement dans les airs sans aucun support, mais ne peut pas se déplacer latéralement. Il ne le pourra qu'en utilisant ses mains une fois arrivé au plafond. Lors de son "ascension" ou de sa descente, sa vitesse est de 18 m par round. Pour plus d'informations, voir le sort de magicien/elfe page 31.

• **Longévité** : Le buveur rajeunira immédiatement de 10 ans. L'effet est permanent.

• **Poison** : Les poisons ressemblent aux potions magiques normales. Si la moindre quantité de cette potion est avalée, même juste une petite gorgée, la victime devra réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir.

• **Rapidité** : Le personnage qui boit cette potion se déplacera deux fois plus vite, attaquera deux fois plus par round, et effectuera toutes ses autres actions au double de la vitesse normale.

• **Résistance au feu** : Le buveur sera immunisé aux feux normaux, aura un bonus de +2 à tous ses jets de protection contre les attaques par le feu, et les feux magiques ou de dragon lui infligeront moins de dégâts (-1 par dé de dégâts, mais avec toujours un minimum de 1 point de dégât par dé).

• **Tromperie** : Cette potion produit le même effet qu'un **anneau de tromperie** durant 7-12 (1d6 + 6) tours.

• **Vol** : Le buveur peut voler sur une distance maximum de 36 m par round sans se fatiguer (comme avec le sort de magicien du même nom).

PARCHEMINS

Un parchemin est une feuille de papier ou de parchemin sur lequel un clerc, un elfe ou un magicien a inscrit une formule magique. Pour utiliser un parchemin, la lumière doit être suffisamment forte pour pouvoir le lire et sa lecture doit se faire à voix haute. Un parchemin ne peut être utilisé qu'une fois, car les sorts s'effaceront au fur et à mesure qu'ils seront lus à voix haute. Seuls les magiciens et les elfes peuvent utiliser des parchemins sur lesquels sont inscrits des sorts de magicien/elfe, mais pour ce faire ils doivent d'abord lancer un sort de **lecture de la magie** sur chaque parchemin qui doit être lu. Seuls les clercs peuvent utiliser des parchemins contenant des sorts cléricaux. Tout le monde peut utiliser les parchemins de protection et les cartes au trésor.

❖ **PARCHEMIN DE SORTS** : Ces parchemins peuvent avoir un ou plusieurs sorts. S'il y a plus d'un sort, c'est seulement le sort jeté qui disparaîtra après la lecture. Il peut s'agir de sorts de magicien/elfe (75%) ou de sorts cléricaux (25%). Les sorts des magiciens et des elfes sont écrits dans une langue magique et le jeteur de sorts doit utiliser un sort de **lecture de la magie** pour comprendre ce qui est écrit afin de pouvoir l'utiliser par la suite. Les parchemins cléricaux sont écrits en langue commune mais seuls les clercs ont la force spirituelle nécessaire pour faire agir le sort. Un parchemin de sorts ne peut être utilisé que par un personnage de la classe correspondant aux sorts inscrits, ainsi les magiciens et les elfes ne peuvent pas utiliser les parchemins cléricaux et inversement. Lancez le dé de pourcentage (d%) pour connaître le niveau de chaque sort inscrit. Le type de magie (clerc, magicien ou elfe) ainsi que les sorts inscrits peuvent être choisis par le MD ou bien déterminés aléatoirement.

Résultat du dé	Niveau du sort
01-25	1er
26-50	2e
51-70	3e
71-85	4e
86-95	5e
96-00	6e

❖ **PARCHEMIN MAUDIT** : Malheureusement, regarder la moindre inscription sur un parchemin maudit déclenchera la malédiction. Nous laissons au MD le soin d'inventer une malédiction appropriée. Voici quelques suggestions :

1. Le lecteur est changé en crapaud (ou autre animal inoffensif).
2. Un monstre errant de même niveau que le lecteur apparait près de lui et l'attaque.
3. Disparition d'un objet magique (choisi par le MD ou déterminé au hasard) que possédait le lecteur.
4. Le lecteur redescend au niveau inférieur (comme s'il était frappé par un **nécrophage**). Les personnages de premier niveau meurent.
5. La caractéristique principale pour la classe du lecteur est rejouée aux dés.
6. les blessures prennent 2 fois plus de temps pour guérir et les sorts de soin ne redonnent que la moitié des points de vie normalement restitués.

Seul un sort de **désenvoûtement** peut ôter une malédiction de ce genre. Cependant, le MD peut autoriser les personnages maudits à briser cette malédiction en accomplissant une quête spéciale ou en réussissant une tâche particulièrement difficile.

❖ **PARCHEMINS DE PROTECTION** : Ce type de parchemin peut être utilisé par n'importe quel personnage capable de lire le Commun. Lors de la lecture se

crée un cercle de protection de 3 m de diamètre (à moins que la description ou le MD ne mentionne autre chose) qui se déplace avec le lecteur en son centre. Il empêche les créatures mentionnées de pénétrer dans ce cercle, mais il ne les empêche pas d'attaquer à l'aide de sorts ou de projectiles. Le cercle sera brisé si la personne protégée attaque une de ces créatures en combat de mêlée.

Protection contre les lycanthropes : Lorsqu'il est lu, ce parchemin protègera toutes les personnes se trouvant dans le cercle contre un certain nombre de lycanthropes pendant 6 tours. Le nombre de lycanthropes varie selon leurs dés de vie, comme suit :

1-3 dé(s) de vie	1-10 (1d10) affecté(s)
4-5 dés de vie	1-8 (1d8) affecté(s)
6 dés de vie ou plus	1-4 (1d4) affecté(s)

Protection contre les morts-vivants : Lorsqu'il est lu, ce parchemin protègera toutes les personnes se trouvant dans le cercle contre un certain nombre de morts-vivants pendant 6 tours. Le nombre de morts-vivants affectés varie selon leur nombre de dés de vie, comme suit :

1-3 dé(s) de vie	2-24 (2d12) affecté(s)
4-5 dés de vie	2-12 (2d6) affecté(s)
6 dés de vie ou plus	1-6 (1d6) affecté(s)

Protection contre les élémentaux : Ce parchemin crée un cercle de protection (6 m de diamètre) autour du lecteur. Aucun élémental ne peut attaquer ceux qui se trouvent dans le cercle, mais si ces derniers l'attaquent au corps-à-corps, alors dans ce cas là il pourra riposter et engager le combat. Le cercle reste en place durant 2 tours et se déplace avec le lecteur.

Protection contre la magie : Ce parchemin crée un cercle de protection (6 m de diamètre) autour du lecteur. Aucun sort ni aucun effet magique (produit par un objet par exemple) ne peut entrer dans le cercle ni en sortir. Le cercle persiste pendant 1-4 tours et ne peut être brisé que par un **souhait**. Il se déplace avec le lecteur.

❖ **CARTES AU TRÉSOR** : Ce type de carte devrait être préparée à l'avance par le MD (il peut même s'il le souhaite en préparer plusieurs à l'avance). Une carte au trésor indique le chemin menant à un trésor qui peut se trouver aussi bien dans un donjon qu'en extérieur. Ce trésor est généralement caché ou protégé par des monstres, des pièges ou de la magie. Le type de gardien habituel d'un trésor de cette taille sera un monstre issu du tableau des **monstres errants** de niveau 5-6 ou supérieur (voir page 136). Les cartes au trésor sont parfois incomplètes, ou sont rédigées sous forme d'énigmes et ne peuvent être déchiffrées qu'en utilisant le sort de **lecture des idiomes étrangers**.

ANNEAUX

Un anneau magique doit être porté à l'un des doigts pour pouvoir agir, mais on peut aussi le porter sur soi et ne le mettre qu'au moment requis. On ne peut porter qu'un anneau magique par main. Si on en porte plus, les anneaux ne fonctionnent plus, à l'exception de l'**anneau de faiblesse** (voir ci-après). Tout anneau peut être porté par des personnages de n'importe quelle classe. Sauf indication contraire, le pouvoir d'un anneau ne peut être utilisé qu'une fois par round.

- **Accumulation de sorts** : Au moment de sa découverte, cet anneau contiendra 1-6 (1d6) sorts. Dès qu'il le passera à son doigt, le porteur saura quels sont ces sorts et comment les lancer à partir de l'anneau. Ce dernier ne pourra jamais contenir d'autres sorts que ceux qu'il avait lorsqu'il a été découvert. Une fois qu'un sort a été utilisé, l'anneau pourra être rechargé par un jeteur de sorts qui devra lancer le même sort directement dessus. L'anneau n'absorbera pas les sorts lancés sur son porteur. Tout sort qu'il contient (même un sort rechargé) aura une durée, une portée et des effets correspondants au niveau minimum nécessaire pour le lancer. C'est le MD qui choisira quels sont les sorts contenus ; 20% des anneaux ne contiennent que des sorts cléricaux.



7

• **Contrôle des animaux** : Le porteur de cet anneau peut donner des ordres à 1-6 animaux normaux ou à un animal géant, ceux-ci n'étant pas autorisés à effectuer un jet de protection. L'anneau ne contrôlera pas les races animales intelligentes, ni les monstres fantastiques ou magiques. Le porteur doit voir les animaux afin de les contrôler, et le contrôle durera tant qu'il se concentrera sur les animaux, sans bouger ni combattre. Lorsqu'il cesse de se concentrer, les animaux pourront l'attaquer ou s'enfuir (pour savoir quelle sera leur réaction, lancez le dé avec une pénalité de -1 sur le résultat). Cet anneau ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

• **Contrôle des humains** : Le porteur peut lancer un puissant sort de **charme-personne** (comme le sort de magicien du même nom) jusqu'à 18 m. La victime peut effectuer un jet de protection contre les Sorts mais avec une pénalité de -2. Le porteur peut contrôler un total de 6 dés de vie d'humains en même temps (un homme normal compte comme ½ dé de vie). Les personnes contrôlées ne peuvent plus jeter de sorts. Le contrôle durera jusqu'à ce que le porteur décide d'y mettre fin, ou que l'anneau soit retiré de son doigt, ou qu'un magicien le dissipe.

• **Contrôle des plantes** : Le porteur peut animer et contrôler toutes les plantes et créatures végétales (y compris des monstres) dans une zone de 3 m x 3 m située à une portée de 18 m maximum. Il peut également forcer les plantes contrôlées à quitter la zone. Le contrôle durera aussi longtemps que le porteur se concentre sur les effets désirés.

• **Faiblesse** : Porter cet anneau rend faible. Le score de Force du porteur chute à 3 en 6 rounds (1 minute). Il a une pénalité de -3 sur les lancers "pour toucher" et les lancers de dégâts. Dans un combat, toute attaque réussie infligera cependant au moins un point de dégât. Seul un sort de **désenvoûtement** permet d'ôter cet anneau. Le MD peut cependant autoriser les personnages à ôter l'anneau à condition qu'ils accomplissent quelque mission ou aventure spéciale.

• **Invisibilité** : Le porteur est invisible pendant tout le temps que l'anneau est à son doigt. S'il attaque ou jette un sort, il redeviendra visible. Il ne peut devenir invisible qu'une fois par tour.

• **Invocation de djinn** : Le porteur peut invoquer un djinn qui sera alors à son service pour une durée maximale d'un jour. Le djinn servira uniquement la personne portant l'anneau au moment où il a été invoqué et n'obéira qu'à celle-ci, et ce même si l'anneau est ensuite donné à un autre personnage. (Voir la section MONSTRES page 72 pour la description du djinn). L'anneau ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

• **Marche des ondes** : Le porteur de cet anneau peut marcher sur l'eau sans jamais couler.

• **Protection +1** : Cet anneau renforce la Classe d'Armure du porteur de +1. Par exemple, un magicien sans armure (CA 9) aura CA 8 lorsqu'il portera l'anneau. L'anneau donnera également un bonus de +1 à tous les jets de protection du porteur.

• **Protection +1 sur 1,5 m** : Cet anneau améliore la Classe d'Armure et les jets de protection du porteur de 1 (comme un **anneau +1** classique), mais il donne également le même bonus à toutes les créatures amies situées dans un rayon de 1,5 m autour de lui. Par exemple, 3 guerriers placés l'un à côté de l'autre sur une même ligne bénéficieront de ce bonus si celui du milieu porte l'anneau.

• **Rayons X** : Le porteur peut voir à travers un mur et ainsi observer l'espace qui se trouve de l'autre côté sur une distance de 9 m. Ce pouvoir est bloqué par de l'or ou du plomb. Le porteur pourra inspecter une zone de 3 m x 3 m en un tour et sera capable de voir les pièges ou les passages secrets qui s'y trouvent. Il est plus facile de voir à travers des objets moins denses que la pierre (comme le tissu, le bois, l'eau) et la vision porte alors jusqu'à 18 m. Pour utiliser l'anneau, le personnage doit rester immobile et se concentrer. L'anneau peut être utilisé une fois par tour.

• **Régénération** : Le porteur régénère les points de vie perdus à raison de 1 par round. L'anneau permet également de récupérer les membres perdus ; un doigt repoussera en 24 heures et 1 membre entier pourra être remplacé en une semaine. L'anneau ne fonctionnera plus si les points de vie du porteur tombent à 0 ou moins. Les dégâts de feu et d'acide ne peuvent pas être soignés par cet anneau.

• **Résistance au feu** : Le porteur de cet anneau sera invulnérable aux feux ordinaires et gagnera un bonus de +2 sur tous ses jets de protection contre les Sorts à base de feu et contre le Souffle de dragon rouge. En plus de cela, le MD doit soustraire 1 point sur chaque dé de dégâts par le feu infligés au porteur de l'anneau (avec un minimum de 1 point de dégâts par dé lancé).

• **Retour de sorts** : Cet anneau protègera son porteur des effets de 2-12 (2d6) sorts en les renvoyant sur celui qui les lance.

• **Souhaits (1, 2, 3 ou 4)** : Un anneau de souhaits est un objet magique extrêmement puissant. Les souhaits doivent être gérés avec beaucoup de précautions aussi bien par le MD que par les joueurs. Voir **Souhaits** page 143.

• **Télékinésie** : L'utilisateur peut, par sa seule concentration, déplacer un poids pouvant aller jusqu'à 2.000 pièces (comme avec le sort de magicien du même nom).

• **Tromperie** : Le seul pouvoir de cet anneau est de duper son porteur en se faisant passer pour un autre type d'anneau magique (en lui faisant par exemple croire qu'il est un **anneau de protection** ou un **anneau de retour de sorts**). Le MD devra faire tout son possible pour maintenir le porteur dans cette fausse idée et ne dévoiler le véritable pouvoir de l'anneau (c'est-à-dire aucun pouvoir) qu'à un moment crucial de la partie.

BAGUETTES, BÂTONS et BÂTONNETS

Une baguette est un fin morceau de bois de 45 cm de long. Un bâtonnet est similaire mais fait 90 cm de long tandis qu'un bâton mesure 1,80 m et a un diamètre de 5 cm. Toutes les classes de personnages peuvent se servir d'un bâtonnet, mais seuls les jeteurs de sorts peuvent utiliser les bâtons. Les baguettes quant à elles ne peuvent être utilisées que par les magiciens ou les elfes. Le type de jeteur de sorts pouvant utiliser les bâtons décrits ci-après est indiqué après le nom de l'objet (ainsi que dans le tableau correspondant) par le symbole * pour les magiciens et les elfes et † pour les clercs. Au moment de sa découverte, et sauf indication contraire, une baguette aura 2-20 (2d10) charges magiques et un bâton 3-30 (3d10) ; chaque objet peut être utilisé une fois par round jusqu'à épuisement de toutes ses charges magiques (chaque utilisation coûte 1 charge).

• **Baguette de boules de feu*** : Cette baguette peut lancer une **boule de feu** (comme le sort de magicien du même nom) infligeant 6-36 points de dégâts. La victime ne subit que la moitié des dégâts si elle réussit son jet de protection contre les Baguettes.

- **Baguette de détection de l'ennemi*** : Lorsqu'une charge est utilisée, la baguette révèle la présence de tous les ennemis dans un rayon de 18 m (même ceux qui se cachent ou qui sont invisibles) en les faisant luire, comme s'ils étaient en feu.
- **Baguette de détection de la magie*** : En utilisant une charge, la baguette fait briller tout objet magique dans un rayon de 6 m. Si l'objet n'est pas visible (par exemple enfermé dans un coffre) sa présence ne sera pas détectée.
- **Baguette de détection des métaux*** : Elle pointera en direction de toute masse métallique pesant 1.000 pièces ou plus et se trouvant à une distance maximum de 6 m. L'utilisateur saura de quel type de métal il s'agit.
- **Baguette de détection des passages secrets*** : L'utilisateur trouvera tous les passages secrets présents dans un rayon de 6 m.
- **Baguette de détection des pièges*** : Cette baguette pointera en direction de tous les pièges se trouvant à une distance maximum de 6 m.
- **Baguette d'effroi*** : Cet objet crée un cône d'effroi long de 18 m et large de 9 m à son extrémité la plus éloignée. Tous ceux pris dans ce cône doivent réussir un jet de protection contre les Baguettes ou bien s'enfuir en courant (à 3 fois leur vitesse de déplacement par round) pendant 30 rounds.
- **Baguette de foudre*** : Cette baguette lance un éclair de **foudre** (comme le sort de magicien du même nom) infligeant 6-36 points de dégâts. La victime ne subit que la moitié des dégâts si elle réussit son jet de protection contre les Baguettes.
- **Baguette de glace*** : Cet objet crée un **cône de froid long** de 18 m et large de 9 m à son extrémité la plus éloignée. Tous ceux pris dans ce cône doivent réussir un jet de protection contre les Baguettes ou subir 6-36 points de dégâts ; un jet de protection réussi réduit les dégâts de moitié.
- **Baguette d'illusion*** : Cette baguette peut lancer un sort de **force fantasmagorique**. L'utilisateur doit se concentrer sur l'illusion pour la maintenir, mais il peut quand même marcher (à la moitié de sa vitesse normale de déplacement) ; il ne peut en revanche pas lancer de sorts ni combattre en mêlée, et toute attaque réussie à son encontre (dégâts, **charme**, etc.) brisera sa concentration et fera disparaitre l'illusion.
- **Baguette de métamorphose*** : Cet objet peut lancer aussi bien un sort d'**autométamorphose** qu'un sort d'**allométamorphose** (comme les sorts de magicien du même nom). L'utilisateur devra indiquer lequel il désire employer. Une victime non-consentante peut effectuer un jet de protection contre les Baguettes pour annuler les effets.
- **Baguette de négation*** : Une charge de cette baguette annulera pendant un round les effets d'une autre baguette ou d'un bâton. L'utilisateur choisit l'objet dont il souhaite annuler les effets et doit annoncer sa décision d'utiliser sa baguette avant que le jet d'initiative ne soit lancé.
- **Baguette de paralysie*** : Utiliser une charge permet à cette baguette de projeter un rayon en forme de cône long de 18 m et large de 6 m à son extrémité la plus éloignée. Toute créature prise à l'intérieur du rayon devra réussir un jet de protection contre les Baguettes ou être paralysée pendant 6 tours.
- **Bâton de contrecoup*†** : Cette arme inflige 2-12 (2d6) points de dégâts par charge lorsqu'elle touche sa cible. Seule une charge peut être utilisée à chaque coup porté.
- **Bâton de domination*†** : Cet objet possède tous les pouvoirs des **anneaux de contrôle des animaux, des humains** et **des plantes**.
- **Bâton de flétrissement†** : Une victime touchée par ce bâton vieillira de 10 ans à chaque coup reçu. Les effets dus à un grand âge seront fatals aux animaux et à la plupart des classes de personnages ; les elfes pourront ignorer les 200 premières années de vieillissement et les nains les 50 premières années. Cet objet n'a aucun effet sur les **morts-vivants**.
- **Bâton de guérison†** : Ce bâton soignera 2-7 (1d6 + 1) points de dégâts à chaque utilisation. Il ne peut être utilisé qu'une fois par jour sur une même personne, mais soignera un nombre illimité de personnes différentes dans une même journée. Cet objet ne possède pas de charges et n'en a pas besoin.
- **Bâton de mage*** : Ce **bâton +1** possède tous les pouvoirs d'un **bâton de puissance** ainsi que les sorts suivants : **invisibilité, passe-muraille, toile d'araignée** et **invocation d'élémental** (bâton). Il peut aussi être utilisé pour créer un **tourbillon** (comme celui d'un djinn) ou projeter un **cône de paralysie** (comme une **baguette de paralysie**). De plus, le porteur peut briser le bâton, relâchant toute sa puissance d'un seul coup (un **coup final**). Ce coup final créera une boule de feu infligeant 8 points de dégâts par charge restante dans le bâton à tout ce qui se trouve dans un rayon de 6 m autour, et jusqu'à 9 m en ce qui concerne *toutes les créatures* (y compris le porteur).
- **Bâton de puissance*** : Cet objet peut être utilisé comme un **bâton de contrecoup** mais il peut aussi être utilisé pour lancer n'importe lequel des sorts d'attaque suivants (chacun infligeant 6-48 (8d6) points de dégâts) : **boule de feu, foudre** et **cône de froid**. Il peut également lancer les sorts de **lumière éternelle** et de **télékinésie** (qui permet de déplacer un poids allant jusqu'à 2.400 pièces).
- **Bâton serpent†** : Cet objet magique est un **bâton +1** qui infligera 2-7 (1d6 + 1) points de dégâts pour toute attaque réussie. Sur ordre de son maître, il se transformera en serpent (CA 5, DV 3, points de vie 20, déplacement 18 m par tour, 6 m par round) et s'enroulera autour de la créature touchée. L'ordre peut être donné au moment où la victime est touchée. Toute victime de taille humaine ou plus petite sera rendue impuissante pendant 1-4 tour(s) (à moins que le maître n'ordonne au serpent de relâcher la victime avant). Les créatures plus grandes ne risquent rien. Les victimes sont autorisées à effectuer un jet de protection contre les Bâtons pour éviter l'étreinte du serpent. Une fois la victime libérée, le serpent retourne en rampant vers son maître et redevient bâton. Le serpent est complètement guéri de ses blessures lorsqu'il reprend sa forme de bâton. S'il est tué à l'état de serpent, il ne redeviendra pas bâton et perdra toutes ses propriétés magiques. Cet objet ne possède pas de charges et n'en a pas besoin.
- **Bâtonnet d'annulation** : Ce bâtonnet est utilisable par n'importe quel personnage. Il ne fonctionnera qu'une seule fois mais annulera la magie contenue dans tout objet magique qu'il touche, lui faisant perdre définitivement ses propriétés magiques. La classe d'armure de l'objet visé est considérée comme étant CA 9. Le MD peut ajuster la classe d'armure d'un objet s'il est utilisé dans un combat (par exemple en essayant de toucher une épée).

OBJETS MAGIQUES DIVERS

Sauf indication contraire, ces objets peuvent être utilisés par toutes les classes de personnages et aussi souvent que désiré. La plupart des pouvoirs s'activent automatiquement ou par simple concentration.

• **Amulette contre les boules de cristal et l'ESP** : Le porteur de cette amulette est automatiquement protégé contre les pouvoirs d'une boule de cristal ainsi que toute forme d'ESP et ne peut pas être espionné par ces moyens.

• **Balai volant** : Sur simple commande, ce **balai** s'envolera dans les airs transportant son maître à la vitesse de 72 m par tour. Il peut transporter une personne supplémentaire, la vitesse se trouvant alors réduite à 54 m par tour.

• **Bottes de lévitation** : Le porteur peut **léviter** (comme avec le sort de magicien du même nom) aussi longtemps qu'il le veut (aucune limite de durée).

• **Bottes de rapidité** : Le porteur peut se déplacer aussi vite qu'un cheval de selle (72 m par tour) pendant 12 heures, après quoi il doit se reposer pendant un jour complet.

• **Bottes de sept lieues** : Le porteur n'a pas besoin de se reposer lorsqu'il se déplace normalement. Il peut également sauter jusqu'à 3 m en hauteur et 9 m en longueur.

• **Boule de cristal** : Cet objet ne peut être utilisé que par un elfe ou un magicien. Son propriétaire pourra regarder à l'intérieur de cette boule et voir tout lieu ou objet auquel il pense. Elle ne peut servir que 3 fois par jour et l'image ne durera que pendant 1 tour. Les sorts ne peuvent pas être jetés "à travers" la boule. Plus l'objet ou l'endroit que l'on désire voir est familier, plus l'image sera nette.

• **Boule de cristal avec clairaudience** : Elle fonctionne comme une **boule de cristal** classique et ne peut être utilisée que par un magicien ou un elfe. Cet objet permet en plus à son utilisateur d'entendre tous les sons (y compris les conversations) qui ont lieu dans l'endroit observé.

• **Boule de cristal avec ESP** : Elle fonctionne comme une **boule de cristal** classique mais en plus son utilisateur peut entendre les pensées de créatures observées (comme avec le sort de magicien **ESP**) ; il ne peut toutefois écouter les pensées que d'une seule créature.

• **Bouteille d'éfrit** : C'est une grande et lourde cruche mesurant environ 90 cm de haut et dont le bouchon est scellé. Si le sceau est brisé et le bouchon retiré, un éfrit en sortira et servira celui qui a ouvert la cruche à raison d'une fois par jour pendant 101 jours (ou moins s'il est tué avant). Une fois son temps de service accompli, l'éfrit retournera chez lui (la fabuleuse Cité d'Airain). Il ne servira que la personne qui a ouvert la cruche.

• **Broche de protection** : Cet objet absorbera automatiquement tout **envoûtement** (qu'il ait été lancé par un sort, un parchemin ou autre). Il absorbera également le sort clérical **destruction de la vie** (l'inverse de **rappel à la vie**). La broche fonctionnera 2-12 (2d6) fois puis perdra tout pouvoir et deviendra inutilisable.

• **Cape et bottes elfiques** : Porter la **cape** rend quasiment invisible, enfiler les **bottes** permet de se déplacer en silence. Un personnage portant une cape d'elfe ne pourra être vu que sur un résultat de 1 (avec 1d6). Après avoir attaqué, le porteur sera visible jusqu'à la fin du tour.

• **Cape éclipsante** : Cette cape déforme les rayons lumineux, faisant apparaitre celui qui la porte à 1,5 m de sa position réelle. Son porteur bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de protection contre les Sorts, les Baguettes/ Bâtons/Bâtonnets et la Pétrification, et toutes les attaques en mêlée portées contre lui subissent une pénalité de -2 à leurs jets "pour toucher".

• **Ceinture de force de géant** : Cet objet octroie à son porteur les mêmes chances de toucher qu'un géant des collines (sauf si les siennes sont déjà meilleures). De plus, il infligera 2-16 (2d8) points de dégâts chaque fois qu'il touche. (Si la règle optionnelle des **Dégâts variables selon l'arme** est appliquée, alors les dégâts seront le double de la normale au lieu de 2d8.)

• **Corde d'escalade** : Cette corde de 15 m de long, fine et très solide, se dressera dans n'importe quelle direction sur ordre de son maître. Elle peut s'accrocher à toute surface saillante et peut supporter un poids équivalent à celui de 10.000 po.

• **Gantelets de force d'ogre** : Ces gantelets donneront au porteur un score de Force de 18. Porter ces **gantelets** tout en utilisant une arme durant un combat donnera un bonus de +3 au lancer "pour toucher" et aux dés de dégâts. Si aucune arme n'est utilisée, le porteur peut se battre au poing à chaque round. Le coup qu'il donnera infligera 1-4 (1d4) points(s) de dégât(s), le bonus de +3 ne s'ajoutant qu'au lancer "pour toucher". Il pourra également porter un poids supplémentaire de 1.000 po sans être encombré.

• **Heaume de changement de moralité** : Cet objet ressemble à un casque de belle facture. Il change instantanément l'alignement de la personne qui le porte (le MD déterminera le nouvel alignement au hasard). Cet objet ne peut être retiré que par le sort de **désenvoûtement** et son porteur résistera à toute tentative de le lui enlever. Le MD peut l'autoriser à s'en séparer à condition qu'il accomplisse une mission ou aventure spéciale.

• **Heaume de lecture de la magie et des langues** : Le porteur est capable de lire tout ce qui est écrit dans n'importe quelle langue ainsi que les écrits magiques. Il ne pourra cependant pas utiliser de parchemins de sorts s'il n'est pas lui-même jeteur de sorts. Ce heaume est fragile et sera détruit si son porteur est tué ; de même, tout coup qui touche le porteur pourrait également le détruire (10% de risques).

• **Heaume de télépathie** : Cet objet ressemble à un casque de belle facture. Le porteur de ce **heaume** pourra lire les pensées de toute créature se trouvant dans un rayon de 27 m en se concentrant sur celle-ci. Pour que le heaume fonctionne, il doit se concentrer sur la créature et ne plus bouger. Il comprendra les pensées de l'autre créature et pourra lui "envoyer" des messages, mais cette dernière peut néanmoins refuser de répondre.

• **Heaume de téléportation** : Cet objet ne peut être utilisé que par un magicien ou un elfe. Il demeurera sans effet jusqu'à ce qu'un sort de **téléportation** soit lancé dessus, après quoi il pourra être utilisé par son porteur pour se **téléporter** aussi souvent qu'il le souhaite (au rythme maximum d'une fois par round). L'utilisateur peut tenter de **téléporter** une autre créature ou un objet ; une victime non-consentante pourra effectuer un jet de protection contre les Sorts pour tenter d'en annuler l'effet. S'il est utilisé pour téléporter une créature non-consentante, le heaume ne fonctionnera alors qu'une fois puis devra ensuite être rechargé avec un autre sort de **téléportation** pour être de nouveau utilisable.

• **Médaillon d'ESP** : Ce médaillon magique est accroché à une chaîne et doit être porté autour du cou. Si le porteur se concentre pendant 1 round, il peut lire les pensées de n'importe quelle créature dans un rayon de 9 m. Le porteur peut se déplacer normalement mais ne peut pas combattre ni jeter de sort tant qu'il se concentre. Le MD doit vérifier l'objet chaque fois qu'il est utilisé : il fonctionnera mal sur un résultat de 1 (avec 1d6). Dans ce cas-là, il diffusera les pensées de la personne qui le porte à toutes les créatures dans un rayon de 9 m. Le MD peut autoriser un jet de protection contre les Sorts

pour empêcher le **médaillon** de lire les pensées d'une créature.

- **Médaillon d'ESP sur 27 m** : Cet objet permet à son utilisateur de lancer un sort d'**ESP** (comme s'il était magicien) jusqu'à une portée de 27 m.

- **Miroir piégeur** : Ce miroir emprisonnera indéfiniment des créatures de taille humaine ou plus petites. Toute créature de cette taille qui regarde dans le miroir doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être aspirée à l'intérieur de celui-ci (avec tout ce qu'elle porte sur elle à ce moment là). Un miroir piégeur peut emprisonner jusqu'à 20 créatures ; une fois ce nombre atteint, plus aucune autre ne sera piégée. Les créatures emprisonnées dans le miroir ne vieillissent pas et n'ont pas besoin de nourriture ni d'air, mais elles ne peuvent absolument rien faire. Il est toutefois possible de converser avec elles (à condition de parler le même langage). Si le miroir est brisé, toutes les créatures emprisonnées à l'intérieur seront libérées.

- **Objets d'invocation d'élémental** : **Jatte de contrôle des élémentaux d'eau, Brasier de contrôle des élémentaux de feu, Encensoir de contrôle des élémentaux de l'air, Pierre de contrôle des élémentaux de terre :** Chacun de ces objets peut être utilisé une fois par jour. Ils sont listés ci-dessus par taille, du plus grand (la jatte) qui mesure 90 cm de diamètre au plus petit (la pierre) qui ne fait pas plus de 15 cm de large. Chacun d'eux nécessite un temps de préparation d'un tour complet avant d'être utilisé. Une fois prêt, chaque objet invoquera en 1 round un élémental d'objet du type approprié (que l'utilisateur pourra contrôler). Pour maintenir le contrôle, l'utilisateur doit se concentrer et ne peut ni se déplacer ni lancer de sort (comme avec le sort de magicien **invocation d'élémental**).

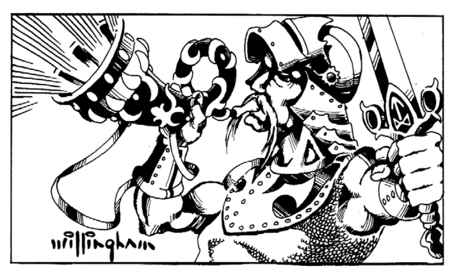
- **Sac dévoreur** : Ce sac qui a l'apparence d'un petit sac normal fait disparaître tout objet que l'on place à l'intérieur. L'objet sera perdu à jamais 7 à 12 tours plus tard. Cela ne concerne pas les créatures vivantes à moins qu'une créature soit entièrement mise dans le sac, ce qui est impossible, excepté pour les très petites créatures.

- **Sac de contenance** : Il ressemble à un sac tout à fait normal mais il pourra en fait contenir des trésors pour un poids total de 10.000 pièces tout en ne pesant lui-même que 600 pièces lorsqu'il est entièrement rempli. Tout objet placé dans le sac ne doit pas mesurer plus de 3 m x 1,5 m x 90 cm. Un objet plus grand ne rentrera pas.

- **Tambours de panique** : Ces gros tambours n'ont aucun effet sur les créatures se trouvant à moins de 3 m d'eux. Lorsqu'on les utilise, toutes les créatures situées à une distance comprise entre 3 m et 72 m doivent réussir un jet de protection contre les Sorts ou bien s'enfuir en courant (à 3 fois leur vitesse de déplacement par round) pendant 30 rounds. Si la règle optionnelle concernant le MORAL est utilisée, alors les victimes n'effectuent pas un jet de protection mais font à la place un test de moral avec une pénalité de -2 à leur score de moral.

- **Tapis volant** : Cet objet peut transporter dans les airs un passager à la vitesse maximale de 30 m par round (90 m par tour), deux passagers à 24 m par round et trois à 18 m par round. Il ne peut pas porter plus de trois passagers et leur équipement.

- **Trompe de destruction** : Souffler dans cette trompe crée un cône d'ondes sonores long de 30 m et large de 6 m à son extrémité la plus éloignée. Les victimes prises dans ce cône subissent 2d6 points de dégâts et doivent réussir un jet de protection contre les Sorts ou être sourdes pendant un tour. Le MD devra décider combien de dégâts le cône inflige aux objets : par exemple, il pourrait être nécessaire de souffler trois fois dans la trompe pour abattre un pan de muraille de 3 m, mais seulement une fois pour détruire une chaumière en bois ! Il n'est pas possible de souffler plus d'une fois par tour dans la trompe.



EXEMPLE DE DÉTERMINATION ALÉATOIRE D'UN TRÉSOR :

Le MD crée un repaire avec 30 gobelins (nombre moyen pour un repaire de gobelins). Leur Type de Trésor est "C". Après avoir trouvé la ligne "C", le MD obtient les résultats suivants quand il jette les dés de pourcentages.

Catégorie de trésor	Liste pour le type "C "	Résultat du dé	Résultat
Pièces de cuivre	20% 1-12	29	Pas de cuivre
Pièces d'argent	30% 1-4	02	Argent présent
Pièces d'électrum	10% 1-4	73	Pas d'électrum
Pièces d'or	Aucune	—	(aucun, inutile de lancer le dé)
Pièces de platine	Aucune	—	(aucun, inutile de lancer le dé)
Pierres précieuses	25% 1-4	25	Quelques pierres précieuses présentes
Bijoux	25% 1-4	42	Aucun bijou
Objets magiques	10% 2 au choix	06	2 objets magiques présents

Le MD lance ensuite les dés pour connaitre le nombre de pièces d'argent et de pierres précieuses présentes dans le repaire des gobelins. Il lance 1d4 pour chaque catégorie, les résultats de 2 et 3 indiquant qu'il y a 2.000 pièces d'argent et 3 pierres précieuses.

Il faut également trouver la valeur des pierres précieuses. Le MD lance une fois le d% et obtient 37 ; il se réfère alors au tableau des **pierres précieuses** (page 114) et trouve qu'elles valent 50 pièces d'or chacune.

Il faut ensuite déterminer la nature des objets magiques. Le MD lance deux fois le d% et se reporte au tableau **Objets magiques généraux**. Les résultats obtenus (18 et 53) signifient qu'il lui faut se référer à la sous-table des **Épées** et à celle des **Potions** pour trouver les objets exacts. En lançant le dé approprié à chaque sous-table, le MD trouve qu'il y a 1 **épée +1** et **1 potion de guérison** dans le repaire des gobelins. Le MD note que le chef des gobelins utilisera l'**épée +1** en cas de combat.

Dans les descriptions des différentes salles du donjon, le MD note les trésors qui se trouvent dans le repaire des 30 gobelins. Si le nombre de gobelins avait été inférieur, le trésor aurait été proportionnellement plus petit. Par exemple, s'il y avait 10 gobelins (⅓ du nombre donné), il devrait n'y avoir qu'un tiers (ou moins) du trésor défini par le tirage des dés : 600 pièces d'argent, 1 pierre précieuse et 1 objet magique (probablement la potion).

PARTIE 8 : RENSEIGNEMENTS À L'ATTENTION DU MAÎTRE DE DONJON

Ce chapitre apporte des éclaircissements sur la façon de gérer les demandes spéciales des personnages et fournit toutes les explications concernant la recherche et la création magique ainsi que la construction de châteaux au cas où les personnages voudraient établir leurs propres domaines. Il comprend également toutes les étapes de la création d'un donjon ainsi que toutes celles permettant la conception d'une zone de contrée sauvage. Suivent ensuite les tableaux de monstres errants ainsi que ceux de rencontres en extérieurs, puis il distille des conseils à l'attention du MD, aussi bien pour résoudre certains problèmes couramment rencontrés lors d'une campagne que pour procurer encore plus d'amusement à tous les participants.

Pour finir, il présente un exemple de création d'un donjon (suivi d'un exemple d'expédition en donjon) ainsi qu'un exemple d'une zone de contrées sauvages qui pourra être utilisée à titre de référence ou comme partie d'une région plus vaste. Sont également présents un ensemble de symboles topographiques que vous pourrez utiliser lors de la création de vos cartes.

GÉRER LES DEMANDES DES PERSONNAGES

Les personnages des joueurs voudront souvent effectuer des actions qui ne sont pas spécifiées dans les règles ni dans la description de leur personnage. Le MD devra se tenir prêt à gérer de telles demandes et faire preuve d'adaptabilité afin d'être capable de résoudre des situations qui ne sont pas couvertes par les règles. Un bon Maître de Donjon réfléchira à la façon dont des problèmes similaires sont traités dans les règles puis utilisera alors un système équivalent. Ci-dessous vous sont présentées quelques idées sur la façon de gérer différentes situations.

JET SOUS CARACTÉRISTIQUE (OPTION) : Le MD peut vouloir baser les chances qu'a un personnage de faire telle ou telle action sur ses scores de caractéristiques (Force, etc.). Le joueur doit lancer 1d20 et obtenir un résultat inférieur ou égal au score de la caractéristique choisie. Selon la difficulté de l'action, le MD peut donner un bonus ou une pénalité sur le résultat du dé (de -4 par exemple pour une action facile jusqu'à +4 pour une action plus difficile). Un résultat de 1 devrait toujours réussir et 20 toujours échouer.

NAGER : Sauf avis contraire du MD, tous les personnages peuvent nager. La vitesse de déplacement en nageant est la moitié de la vitesse normale. Le MD pourrait décider qu'un personnage a des risques de se noyer, par exemple lorsqu'il nage dans des eaux agitées, ou bien s'il transporte des équipements ou des trésors encombrants, ou s'il est équipé d'une armure pesante, ou encore s'il combat dans l'eau. Les risques de noyade dépendront grandement des circonstances. Par exemple, un guerrier équipé d'une armure de plates qui tente de nager dans une mer démontée tout en portant un trésor de 3.000 pièces pourrait avoir 99% de risques de se noyer. Le même guerrier en armure de cuir et ne portant aucun trésor pourrait alors n'avoir que 10% de risques de se noyer. Lorsqu'on combat dans ou sous l'eau, il devrait être plus difficile de toucher ses adversaires, et les dégâts infligés en cas d'attaque réussie devraient être réduits. Les tirs de projectiles ne sont normalement pas possibles lors de combats dans l'eau.

ESCALADER : Les voleurs (et seulement eux) peuvent escalader des surfaces escarpées, des parois à pic et de légers surplombs en repérant des prises difficilement visibles pour la plupart des personnages et en se servant d'un matériel spécial d'escalade qu'eux seuls savent utiliser. Cependant, tous les personnages peuvent escalader des obstacles tels que des arbres, des pentes abruptes ou des parois qui offrent des prises pour les mains et les pieds. Mais ils ont également tous un risque de chuter si la situation est périlleuse, comme grimper dans un arbre alors que souffle un vent violent ou escalader un mur qui tombe en ruine. Il est recommandé dans un tel cas que le personnage effectue un jet sous sa Dextérité (un résultat égal ou inférieur à son score signifie qu'il évite de chuter). Le MD devra faire preuve de bon sens lorsqu'il devra décider de ce qui peut être escaladé ou pas.

S'APPROVISIONNER : Que ce soit pour compléter leurs provisions ou pour prévenir toute pénurie alimentaire, les personnages voyageant dans les contrées sauvages peuvent essayer de chasser ou de chercher de la nourriture. Chercher de la nourriture peut se faire tout en voyageant. Si un résultat de 1 est obtenu sur un jet d'un d6, alors le groupe a trouvé de quoi nourrir 1-6 personnes pendant une journée. Cette nourriture consistera en des noix, des baies et éventuellement du petit gibier. Pour chasser, les personnages doivent passer un jour sans voyager. Il y a 1 chance sur 6 de faire une rencontre déterminée sur la Sous-table Animal du Tableau des rencontres en extérieur. Cette rencontre est en plus de toute rencontre normale pouvant survenir dans la journée. Les jours passés en repos ne peuvent pas être utilisés pour chasser.

Les personnages qui se retrouvent sans nourriture vont faire face à toutes sortes de situations qui seront gérées par le MD. Parmi les effets possibles que la faim peut engendrer, il y a le besoin de plus de repos, des vitesses de déplacement réduites, des pénalités aux jets "pour toucher", et une perte progressive de points de vie.

RECHERCHES ET CRÉATIONS MAGIQUES

Comme indiqué dans les informations concernant les clercs, les elfes et les magiciens, ces classes peuvent essayer d'inventer de nouveaux sorts et créer de nouveaux objets magiques. Ce sont des projets difficiles et de longue haleine pour les personnages, aussi le MD doit-il traiter de telles tentatives avec discernement et bon sens.

Recherche de sorts. Tout jeteur de sorts peut effectuer des recherches pour créer de nouveaux sorts. De telles recherches nécessitent du temps et de l'argent.

Le nouveau sort devra être rédigé puis donné au MD ; celui-ci décidera si un tel sort est possible, quel sera son niveau et quels changements devraient être apportés afin de ne pas déséquilibrer le jeu. Un joueur ne peut pas créer de sorts d'un niveau plus élevé que ceux qu'il peut lancer. La création d'un nouveau sort requiert 1.000 po et 2 semaines de recherche par niveau du sort (par ex : 2.000 po et 4 semaines de recherches pour un sort de niveau 2).

Création d'objets magiques. Lorsqu'ils atteignent leur niveau nominal, les clercs peuvent créer des objets spécifiquement dédiés à leur classe (ce qui inclut des

objets qui reproduisent les effets de sorts cléricaux) tandis que les magiciens et les elfes peuvent créer tous types d'objet *à l'exception* de ceux utilisables seulement par les clercs. Le MD peut limiter voire interdire la création d'objets qui seraient trop puissants.

Pour créer un objet magique, le jeteur de sorts doit d'abord rassembler les matériaux rares nécessaires à sa confection. Le MD décidera quels sont ces matériaux. Un parchemin pourrait nécessiter un support spécial (peau, papier, autre) et différentes sortes d'encres pour chacun des sorts inscrits. Les armes peuvent requérir des métaux rares auxquels pourraient être adjoints lors du travail de forge de la poudre de gemme, ou bien le sang ou la peau d'une créature qui sera spécialement affectée par cette arme. Ces matériaux devraient être difficiles à obtenir et, les magasins de fournitures magiques n'existant pas, le jeteur de sorts devra pour cela partir souvent en expéditions afin de se les procurer. Et une fois tous les matériaux réunis, il devra encore utiliser beaucoup de temps et d'argent pour confectionner l'objet et l'enchanter. Le jeteur de sorts *ne pourra pas* participer à des aventures durant toute la période passée à créer l'objet magique.

Créer un objet qui reproduit l'effet d'un sort requiert 500 po et 1 semaine par niveau du sort.

Exemples	**Coût**	**Temps**
Parchemin **projectile magique** (x2)*	1.000	2 semaines
Potion de **guérison**	500	1 semaine
Baguette de **boules de feu****	30.000	14 mois (420 jours)

* (3 projectiles chacun)

** (avec 20 charges)

Il y a toujours 15% de risques (au minimum) qu'une recherche de sort ou une création d'objet échoue. Ce test est effectué une fois l'argent dépensé et le temps nécessaire écoulé.

Le temps et le coût requis pour la confection d'objets ne reproduisant pas l'effet d'un sort seront déterminés par le MD. Exemple :

Objet	**Coût**	**Temps**
20 **flèches +1**	10.000 po	1 mois
Armure de plate +1	10.000 po	6 mois
Boule de cristal	30.000 po	6 mois
Anneau rayons X	100.000 po	1 an
Anneau accumulation de sorts	10.000 po	1 mois/niveau de sort

Afin de limiter la production de certains des objets magiques les plus puissants, le MD peut décider que leur confection requiert des matériaux rarissimes. Ils seront très onéreux, difficiles à trouver, demanderont beaucoup de temps ou même nécessiteront une aventure spéciale pour les obtenir.

Un jeteur de sorts peut vouloir utiliser la magie autrement qu'en lançant des sorts ou en créant des objets : purifier un temple profané, ouvrir un portail vers un autre monde, poser des pièges magiques, etc. Le MD pourra laisser le jeteur de sorts effectuer les recherches pour y parvenir en lui indiquant le temps et le coût nécessaire, comme dans le cas de la création d'objets magiques. Les rituels peuvent requérir des matériaux rares ou le lancement de certains sorts et nécessiter d'être renouvelés périodiquement.

CHÂTEAUX, FORTERESSES ET REPAIRES

Lorsqu'il construit un château ou une forteresse, un personnage doit d'abord débarrasser l'hexagone de zone choisi de tous les monstres qui s'y trouvent en se rendant sur les lieux avec une troupe d'hommes en armes puis en éliminant tous les repaires que le MD a placés là (s'il y a un souverain local, le MD pourrait aussi exiger que le personnage obtienne l'aval de ce dernier pour l'octroi d'une terre). Le joueur devra dessiner les plans complets de sa forteresse en utilisant pour cela les directives données plus loin. Après approbation des plans par le MD, il devra embaucher un *ingénieur* (voir page 44) puis les travaux pourront commencer.

Une fois la construction terminée, le personnage peut vouloir débarrasser la contrée environnante de tous les monstres. Cette zone ainsi nettoyée le restera tant qu'elle est régulièrement patrouillée. Les patrouilles couvrent généralement une distance de 30 km autour du château ou de la forteresse, mais des zones de jungle, de marais ou de montagnes nécessiteront l'établissement de garnisons tous les 10 km afin de garder les lieux sûrs.

Il est possible d'attirer des colons dans ces zones pacifiées en investissant de l'argent dans la construction d'infrastructures (tavernes, moulins, chantier naval, etc.) ou dans une campagne promotionnelle. Les coûts engendrés par ces opérations et le nombre de colons ainsi attirés sont déterminés par le MD. Ces nouveaux habitants paieront des **impôts** (au MD de décider, par exemple 10 po par an) afin d'aider à l'entretien du domaine du personnage ainsi que de ses mercenaires.

Plans du château. Lorsqu'il dessine les plans de son château, le joueur doit tenir compte de l'épaisseur des murs. Les murs d'enceinte mesurent environ 3 m d'épaisseur, ceux des tours et du corps de garde environ 1,5 m et ceux des bâtiments en pierre environ 30-60 cm. Parmi les structures typiques on trouve :

Muraille, 30 m de long, 6 m de haut	5.000 po
Bastion, 9 m de côté, 9 m de haut	9.000 po
Tour ronde, 6 m de diamètre, 6 m de haut	7.500 po
Tour ronde, 9 m de diamètre, 9 m de haut	15.000 po
Donjon carré, 18 m de côté, 24 m de haut	75.000 po
Douve, 30 m de long, 6 m de large, profondeur 3 m	400 po
Corps de garde, 9 x 6 m de côté, 6 m de haut, herse	6.500 po
Barbacane, deux tours rondes 6 x 9 m, corps de garde et pont-levis	37.000 po
Tunnel souterrain, 3 x 3 x 3 m, sol dallé	500 po
Bâtiment en pierre, civil (2 niveaux, grenier, 36 m de murs, avec portes, escaliers, planchers et toit en bois)	3.000 po
Bâtiment en bois (comme ci-dessus)	1.500 po

Durée de la construction. La durée requise est d'un jour de jeu par tranche de 500 po dépensées. Ceci suppose que le terrain a été nettoyé et préparé et que tous les matériaux sont présents. Il est nécessaire d'embaucher un ingénieur pour chaque tranche de 100.000 po que coûte une construction.

Murailles. Le coût donné est pour un mur jusqu'à 9 m de haut, il double si la hauteur est comprise entre 9 et 18 m (18 m étant le maximum).

Tours. Le coût est doublé si la hauteur est supérieure au diamètre (une tour de 6 m de diamètre et 9 m de haut coûtera 15.000 po, une de 9 m de diamètre et 12 m de haut 30.000 po). La hauteur ne peut pas faire plus du double du diamètre.

Coûts divers

Escaliers (1 x 3 m)		Toit/Plancher (3 x 3 m)	
bois	20	bois	40
pierre	60*	dalles/tuiles	100*
Porte (1 x 2 m)		Meurtrière ou fenêtre	10*
bois	10	Volets (fenêtre)	5*
renforcée	20*	Barreaux (fenêtre)	10*
métal/pierre	50	Mur pivotant (3 x 3 m)	1.000
secrète	coût x5		
Trappe (1,2 x 1 m)	coût x2		

* Ces éléments (ainsi que les murs intérieurs et un mobilier modeste) seront considérés comme inclus en augmentant de 25% le prix de base du bâtiment construit.

Les autres constructions en pierre, telles que maisons, tavernes ou granges, coûteront environ 40% du prix de base et celles en bois 20%.

Le MD peut arrondir les coûts de construction au chiffre entier le plus proche afin de faciliter la tenue des comptes.

CRÉER UN DONJON

Cette section vous donnera toutes les étapes de la création d'un donjon. Vous trouverez tout à la fin de ce chapitre un exemple d'une partie d'un niveau de donjon qui respecte la procédure indiquée et en illustre chaque étape. Vous trouverez également une liste de symboles que les MD pourront utiliser lorsqu'ils dessinent le plan d'un donjon.

Ce niveau de donjon donné en exemple ne représente qu'une petite partie du donjon lui-même. La tour peut servir pour une première aventure et le MD peut utiliser le schéma en coupe du donjon s'il veut le compléter.

A. CHOISIR UN SCÉNARIO

Un scénario est une toile de fond qui fournit un cadre à l'histoire qui va se dérouler dans le donjon. Rédiger un scénario ou un récit sur le contexte et l'histoire du donjon ainsi que les rumeurs actuelles le concernant permet de lui donner un sens et aide à sa conception. Un scénario est essentiel pour soutenir l'intérêt du jeu et éviter qu'il ne devienne ennuyeux et répétitif, du genre : "Ouvrez la porte, tuez le monstre, prenez le trésor". Un bon scénario offre toujours aux joueurs une bonne raison pour partir à l'aventure. Le MD doit élaborer le donjon en fonction du niveau des personnages auxquels il est destiné. Un bon scénario facilitera aussi le choix par le MD de monstres et de trésors spécifiques à placer dans le donjon.

Le MD peut inventer n'importe quel scénario. Nous en énumérons ci-dessous quelques-uns parmi les plus communs pour l'aider. Il peut ensuite y ajouter ses propres détails :

Scénarios

1. Explorer l'inconnu
2. Reconnaître un avant-poste du Chaos
3. Réoccuper des ruines
4. Détruire un Mal ancien
5. Visiter un temple abandonné
6. Accomplir une quête
7. Échapper aux ennemis
8. Sauver des prisonniers
9. Utiliser un portail magique
10. Découvrir une race perdue

1. **Explorer l'inconnu :** Le groupe a été engagé pour dresser la carte d'un territoire inconnu. La région était peut-être connue auparavant mais est maintenant envahie ou dévastée ; une tour étrange peut apparaître mystérieusement une nuit dans une région connue.
2. **Reconnaitre un avant-poste du Chaos :** Ce scénario présente une invasion des forces du Chaos (ou une invasion possible). Les personnages partent en reconnaissance pour découvrir la force de l'ennemi, ses plans et si possible détruire le poste le plus avancé.
3. **Réoccuper des ruines :** Le groupe part à la reconnaissance d'un ancien village afin de voir s'il peut être réoccupé par de nouveaux colons. Ces ruines ont généralement été envahies par un type spécifique de monstres qui doivent être tués ou chassés. Les ruines peuvent faire partie d'une ville en pleine expansion (ou être en dessous).
4. **Détruire un Mal ancien :** Ce Mal est le plus souvent un monstre ou un PNJ (le type exact n'est pas connu des joueurs). Parfois ce Mal a été enterré très profondément et réveillé par de récentes excavations. On utilise souvent ce scénario en conjonction avec d'autres : par exemple, un Mal doit être détruit avant que le lieu soit relevé de ses ruines.
5. **Visiter un temple abandonné :** Afin d'ôter une malédiction ou de récupérer un objet magique, les joueurs doivent se rendre jusqu'à un temple abandonné depuis des lustres. Bien souvent ils n'ont qu'une vague idée de l'endroit où il se trouve et pour cela doivent consulter un oracle ou un devin.
6. **Accomplir une quête :** C'est un scénario dans lequel un roi (ou un autre PNJ) fournit une raison pour partir à l'aventure. Il pourrait aussi s'agir d'une mission spéciale "pour les dieux". Très souvent l'histoire englobe la récupération d'un objet sacré particulier (relique) ou d'un objet magique de grand pouvoir.
7. **Échapper aux ennemis :** Au début de l'aventure les personnages des joueurs sont prisonniers et doivent s'évader. La motivation est claire et simple surtout si le séjour en prison n'est que le prélude à une mort certaine. Le MD doit veiller à ce que l'évasion soit possible (mais pas nécessairement facile).
8. **Sauver des prisonniers :** Des prisonniers de marque sont entre les mains de bandits, d'une tribu d'orques, ou d'un sorcier maléfique. Le groupe part les sauver car il a été engagé pour le faire (contre la promesse d'une récompense), ou à cause d'une dette d'honneur, ou bien pour toute autre raison. Il peut aussi arriver que les personnages des joueurs n'aient été engagés que pour protéger un individu en train de négocier les termes d'une rançon. Ce scénario forme la base de l'exemple de donjon donné en fin de chapitre "LE CHÂTEAU-FORT HANTÉ".
9. **Utiliser un portail magique :** Un "portail magique" est un dispositif qui transporte magiquement les individus d'une région à une autre instantanément. Un portail est souvent une porte qui s'ouvre sur d'autres dimensions ou d'autres mondes. Il peut donc devenir le lieu où convergent les invasions provenant d'un de ces autres mondes. Les portails peuvent être connus ou secrets. S'il est connu, les per-

sonnages peuvent avoir la mission de détruire ou de garder un portail utilisé par des troupes ennemies, ou encore de rouvrir ou de réparer un portail "fermé". Les portails secrets peuvent toujours être utilisés pour ajouter une certaine difficulté à la progression dans un donjon ou pour s'assurer que les personnages se rendront dans une zone importante d'un donjon. Les portails peuvent fonctionner dans les deux sens (aller et retour) ou bien à sens unique (aller simple).

10. **Découvrir une race perdue :** Les joueurs découvrent une race qui fut humaine mais que les conditions de vie souterraine ont modifiée physiquement. Ces nouveaux êtres vivants ont peut-être acquis le pouvoir d'infravision, ou perdu leur pigmentation ou encore entamé une régression vers des formes d'évolution plus primitives et ont maintenant des traits animaux. Ce thème s'accorde très bien avec celui de la **Destruction d'un Mal ancien**, du fait que les races en déclin sont souvent asservies par des puissances anciennes. Ce scénario exige plus de travail et d'imagination de la part du MD, car il doit inventer les détails de la race perdue.

B. CHOISIR LE CADRE

Choisir le lieu où se dresse le donjon et décider de ce que ses ruines étaient autrefois (un ancien château, une mine abandonnée, des catacombes, etc.) aide à définir l'ambiance qui s'en dégage et donne des idées supplémentaires pour sa conception.

Il n'est pas nécessaire à ce stade de dresser un plan détaillé du donjon, il suffit d'avoir une idée générale de ce à quoi il va ressembler. Lorsque le MD décidera de sa configuration, il lui faudra aussi ébaucher des idées pour les salles et zones qui le composent. Voici quelques cadres possibles :

1. Château ou tour
2. Grottes ou cavernes
3. Mine abandonnée
4. Crypte ou tombe profanée
5. Temple ancien
6. Place forte ou ville

8

C. CHOISIR LES MONSTRES SPÉCIAUX À UTILISER

Le MD devra décider quels sont les monstres qui vivent dans le donjon (ceux qui ne sont pas tirés au hasard sur les tableaux des Monstres errants) et ceux qui pourraient être rencontrés le plus souvent (comme par exemple un repaire de gobelins ainsi que les vermines – rats et serpents – qui pourraient cohabiter avec eux).

Certains seront forcément présents de par le scénario choisi, mais le MD peut également changer certains monstres et en créer d'autres pour les adapter au donjon.

D. DESSINER LE PLAN DU DONJON

Le plan d'un donjon est généralement tracé sur du papier quadrillé. Il est conseillé de tracer la première ébauche du donjon au crayon afin de pouvoir facilement y apporter des modifications. Tout d'abord, il est bon de déterminer l'**échelle**, c'est-à-dire à combien de mètres équivaut un carreau sur le papier. La plupart des plans sont tracés à l'échelle de 3 m par carreau. L'échelle dépend de la taille du donjon et de ses salles. Si par exemple, les salles ont plus de 30 m de côté, ou si le donjon s'étend sur des centaines de mètres, le MD choisira probablement une échelle de 6 m par carreau. Par contre, pour une petite tour comme celle du CHÂTEAU-FORT HANTÉ, il vaut mieux prendre l'échelle de 2 ou 3 m par carreau.

La forme générale d'un donjon est en principe dictée par son cadre. Une tour par exemple est généralement ronde ou carrée avec des murs lisses tandis qu'une caverne est de forme irrégulière avec des parois accidentées. Si le MD a une idée précise de la configuration de certaines salles et couloirs, d'autres sections du plan peuvent être laissées en blanc pour n'être remplies que plus tard. Nous vous donnons avec l'exemple de plan d'un donjon une liste de symboles standards à utiliser pour vos propres plans.

E. REMPLIR LE DONJON

"Remplir le donjon" signifie y apporter les informations principales telles que les monstres, les trésors, les pièges et les situations particulières qui pourraient s'y trouver. Les monstres spéciaux doivent être placés en premier dans les salles appropriées avec les trésors spéciaux. Les autres salles peuvent être remplies selon le bon vouloir du MD. S'il n'a aucune préférence sur la façon dont certaines salles doivent ou peuvent être remplies, voici ce que nous conseillons. Lancez 1d6 pour connaître le CONTENU de la salle puis, selon le contenu indiqué par ce premier jet, lancez de nouveau le dé et reportez-vous au second tableau pour savoir si la salle contient un TRÉSOR. Si la réponse est "Oui", cela signifie qu'il y a un trésor avec ce qui a été indiqué par le résultat du 1er jet.

Si le résultat indique **Monstre**, cela signifie que le MD devra lancer le dé en se référant au tableau des **Monstres errants** pour déterminer le type de monstre. Un **Piège** peut se trouver dans une pièce vide ou sur un trésor. **Spécial** peut-être tout ce qui n'est pas vraiment un piège et est placé là pour des raisons particulières, comme une salle produisant un gémissement, une pièce qui pivote, des illusions, etc. Le MD devrait concevoir ses propres pièges et contenus spéciaux.

Voici quelques suggestions :

Pièges des salles :

- ❖ Gaz empoisonné : Jet de protection contre le Poison ou mourir
- ❖ Brouillard : Ressemble au gaz empoisonné mais est inoffensif
- ❖ Fosse : 1d6 point(s) de dégât(s) par tranche de 3 m de chute
- ❖ Chute d'un bloc du plafond : Jet de protection contre la Pétrification ou subir 1d10 point(s) de dégât(s)
- ❖ Lame en balancier suspendue au plafond : 1d8 point(s) de dégâts.
- ❖ Pan incliné : aucun dégât mais glisse jusqu'au niveau inférieur

Pièges des trésors :

- ❖ Aiguille empoisonnée : Jet de protection contre le Poison ou mourir
- ❖ Fléchettes montées sur ressort : 1-6 fléchette(s) infligeant 1-4 point(s) de dégât(s) chacune
- ❖ Lueur aveuglante : Jet de protection contre les Sorts ou être aveuglé pendant 1d8 tour(s)
- ❖ Venin de serpent (voir Serpent dans la description des monstres)
- ❖ Jet pulvérisé : être aspergé d'un liquide inconnu qui attire les monstres errants ; les risques de rencontrer un monstre

Premier jet : CONTENU

Résultat du dé	Résultat
1-2	Monstre
3	Piège
4	Spécial
5-6	Vide

Deuxième jet : TRÉSOR

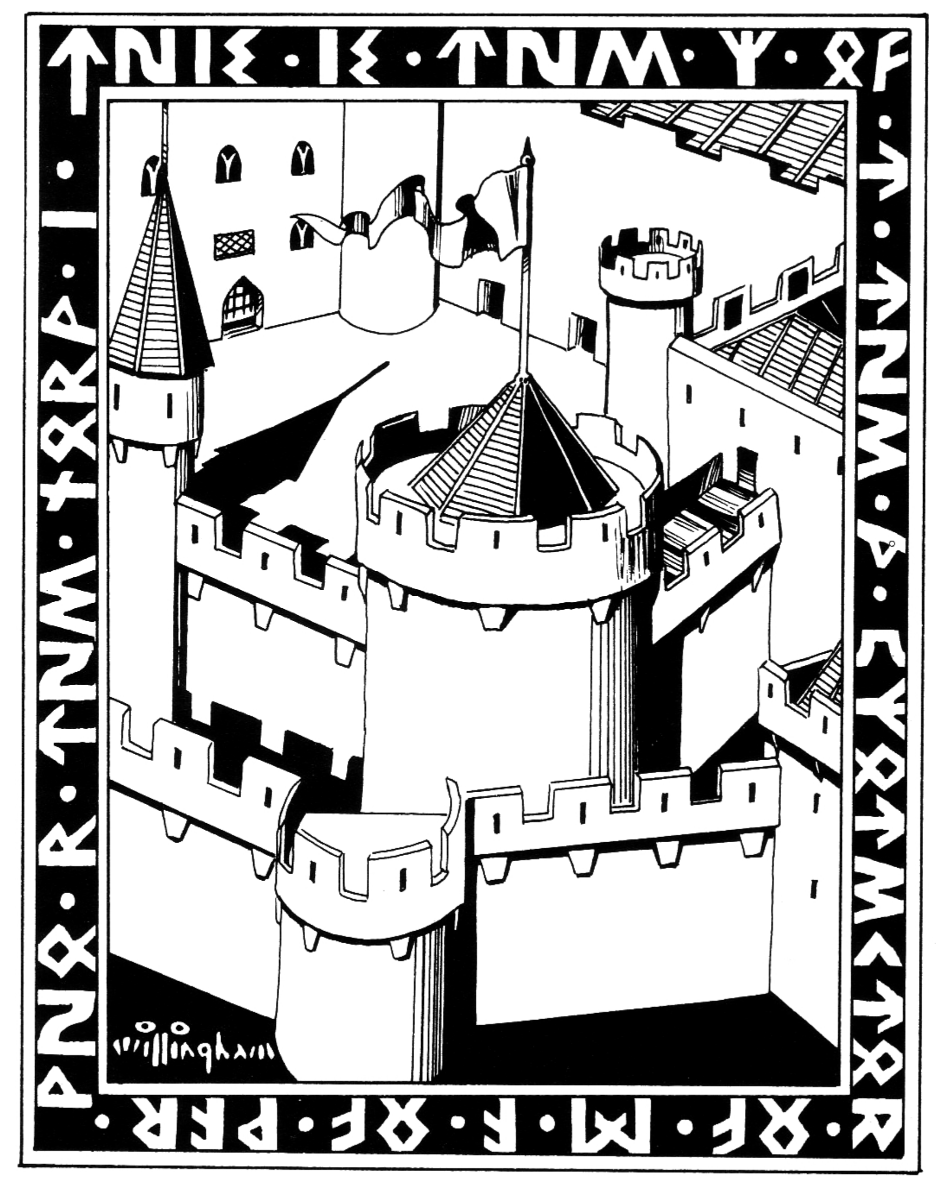
Résultat du dé	Monstre	Piège	Vide
1	Oui	Oui	Oui
2	Oui	Oui	Non
3	Oui	Non	Non
4-6	Non	Non	Non

sont doublées pour 1d6 heure(s)

- Illusion : n'importe quoi, le plus souvent un monstre (voir **force fantasmagorique**).

Pièges spéciaux :
- Salle ou corridor gémissant
- Pièce qui tourne ou s'effondre lorsque la porte se referme
- Escalier ou couloir illusoire
- Bloc coulissant qui scelle un couloir
- Trappe menant aux tunnels
- Alarme qui fait venir un monstre spécial
- Statue parlante
- Bassin magique dont l'eau à d'étranges effets
- Portail magique menant sur une autre partie du donjon
- Armes volantes qui n'attaquent que si on les dérange.

TRÉSORS : Le MD peut, s'il le souhaite, assigner des trésors aux monstres mais aussi en placer dans des salles vides de tout monstre. Si le trésor se trouve avec un monstre, déterminez son montant en utilisant le tableau (voir page 113) listant le **Type de Trésor** indiqué pour ce monstre (donné dans la description du monstre). S'il est placé dans une salle vide de monstre et que le MD décide d'utiliser une méthode aléatoire, le tableau en bas de page indique le montant des trésors non-gardés selon le niveau du donjon. Du fait que les trésors sont un facteur important pour l'obtention de points d'expérience à haut niveau, le MD pourrait ne pas autoriser la présence de trésors non-gardés au-dessus du 8e niveau.



F. AJOUTER LES DERNIERS DÉTAILS

Une fois les salles remplies, le MD peut ajouter quelques détails concernant les couloirs (tels que pièges ou patrouilles régulières de monstres). Il peut ajouter aussi des objets normaux, des bruits, des odeurs, etc. Les pièces inhabitées et vides peuvent être meublées en fonction de ce qui s'accorde le mieux avec le donjon. Le MD devra veiller à respecter un certain équilibre dans l'agencement de tous ces détails (ni trop, ni trop peu). Donnés en nombre raisonnable, les détails permettront aux joueurs de s'imaginer les lieux qu'ils explorent, mais donnés en nombre excessif ils les ennuieront.

Trésors non-gardés

Niveau du donjon	Pièces d'argent	Pièces d'or	Pierres précieuses/ Bijoux	Objets magiques
1	1d6 x 100	50% 1d6 x 10	5% / 2% (x 1d6)	2% : 1 au choix
2-3	1d12 x 100	50% 1d6 x 100	10%/5% (x 1d6)	8% : 1 au choix
4-5	1d6 x 1.000	1d6 x 200	20%/10% (x 1d6)	10% : 1 au choix
6-7	1d6 x 2.000	1d6 x 500	30%/15% (x 1d6)	15% : 1 au choix
8-9	1d6 x 5.000	1d6 x 1.000	40%/20% (x 1d12)	20% : 1 au choix

*Notez qu'il y aura toujours des pièces d'argent dans un trésor non gardé et que les autres objets seront présents en fonction du résultat obtenu au dé

CONCEVOIR UNE CONTRÉE SAUVAGE

Pour concevoir une contrée sauvage, le MD doit procéder en plusieurs étapes assez similaires à celles utilisées pour créer un donjon. Cette section explique en détail tout le processus.

A. CHOISIR LE CADRE

Le MD doit décider de l'aspect général de la zone. Ce peut être des montagnes ou des steppes, une forêt ou un désert. Elle peut être inspirée d'un roman fantastique ou entièrement imaginée par le MD. Dans tous les cas, le MD devra en définir la taille. Il est suggéré de commencer par une zone plutôt petite, telle qu'une baronnie, une île ou bien une vallée. Les zones petites et confinées sont plus fa-

ciles à gérer pour un MD débutant et se conçoivent plus rapidement.

B. DESSINER UN PLAN DE LA ZONE

L'étape suivante consiste à dessiner une carte de cette zone. Le MD peut s'aider d'un atlas ou de toute autre carte d'une région existante afin d'avoir une meilleure idée de la manière d'assembler différents types de terrains de façon réaliste. Le bon sens devrait primer avant tout – les rivières s'écoulent depuis des hauteurs, les montagnes et les îles forment des chaînes, les forêts jouxtent rarement les déserts, et les jungles sont parsemées de nombreuses rivières et zones marécageuses. C'est aussi à ce moment là qu'il lui faudra décider s'il dessine sa carte sur du papier quadrillé classique ou sur du papier quadrillé d'hexagones (papier hex). Le premier est plus facile à se procurer mais le second est plus pratique pour gérer les déplacements.

Le MD voudra sans doute commencer avec une carte à grande échelle qui ne présente que les principaux types de terrains, puis travailler ensuite sur une carte à plus petite échelle qui décrit les choses plus en détail. Par exemple, une carte à grande échelle pourrait représenter 40 km par hexagone (ou par carré) tandis qu'une carte à petite échelle ne ferait que 10 km par hexagone (ou par carré). Il est conseillé de dessiner d'abord au crayon de papier, ainsi il est plus facile d'effectuer des modifications.

C. PLACER LE DONJON ET LA VILLE DE DÉPART

Jusqu'à présent, les personnages se sont aventurés dans un donjon proche d'une ville. Tous deux doivent maintenant être positionnés sur la carte. La ville devrait être placée près d'un cours d'eau ou d'une route commerciale, tandis que le donjon se situera généralement dans un endroit désert ou désolé. Ce dernier ne devra pas être trop près de la ville (sinon celle-ci serait probablement envahie par les monstres du donjon) mais ne pas en être éloigné de plus d'une journée de trajet. Placer la ville et le donjon près du centre de la carte à petite échelle permettra aux joueurs de partir en exploration dans toutes les directions.

8

D. LOCALISER LES SECTEURS SOUS CONTRÔLE HUMAIN

Les secteurs contrôlés par les humains doivent maintenant être tracés car c'est généralement à partir de ceux-ci que les personnages débuteront une campagne. Ces secteurs doivent être placés en fonction du bon sens : par exemple, même si certains humains vivront dans un désert, la plupart d'entre eux s'établiront plutôt sur des terres fertiles près de rivières. Il faut aussi définir qui dirige ces secteurs. Ce peut être un PNJ de haut niveau, un roi, un baron, un conseil de riches marchands, etc. Le MD peut lire des ouvrages d'histoire afin de concevoir des cultures humaines "réalistes".

E. SITUER LES SECTEURS NON CONTRÔLÉS PAR DES HUMAINS

Il faut maintenant définir les secteurs contrôlés par des non-humains. Les elfes préfèreront des endroits boisés loin des humains, les nains et les gobelins privilégieront les montagnes, et les tinigens vivront plutôt sur des terres fertiles et vallonnées. Beaucoup de monstres choisiront un "territoire" de chasse qu'ils défendront, tandis que certains, tels les orques et autres créatures similaires, effectueront des pillages et se déplaceront sur de grandes distances. Bien que ces secteurs non-humains n'aient généralement pas de frontières établies, le MD peut vouloir inscrire sur la carte, aux emplacements où elles vivent, le nom des créatures les plus communes ou importantes.

F. DÉCRIRE LA VILLE DE DÉPART

Le MD doit d'abord décider de la taille de la ville. Les principes généraux sont les suivants :

Taille	Population
Cité importante	15.000 +
Grande ville	5.000 – 14.999
Petite ville	1.000 – 4.999
Village	50 – 999

La ville de départ devra être suffisamment grande pour offrir tous les services dont auront besoin les joueurs. Ceci comprend :

- Des auberges et tavernes où les joueurs peuvent séjourner entre des aventures, lire toutes sortes d'annonces affichées là et entendre des rumeurs.
- Des églises, sanctuaires et temples pour les ordres cléricaux avec au moins un PNJ clerc d'un niveau assez élevé pour lancer un sort de **rappel à la vie**.
- Une Guilde de Voleurs destinée aux personnages voleurs qui pourront y glaner des informations, marchander des trésors, trouver des produits de contrebande, embaucher des espions et des suivants voleurs – tout ceci contre monnaie sonnante et trébuchante bien sûr.



- Une milice locale pour surveiller la ville – et les joueurs !

Le MD devra aussi définir qui dirige la ville. Ce peut être un constable nommé par un baron, un conseil municipal disposant d'une charte, un puissant prince marchand, voire un PNJ aventurier de haut niveau. Les dirigeants PNJ devront être au moins du niveau nominal avec tout ce que cela comporte en termes de suivants et objets magiques.

G. AJOUTER LES DÉTAILS IMPORTANTS ET LES POINTS D'INTÉRÊT

Le MD peut maintenant terminer sa carte de zone à petite échelle en ajoutant des PNJ, des rumeurs et des points d'intérêt. Cela peut inclure entre autres toute personne qui pourrait vouloir engager des aventuriers et la raison pour laquelle elle le ferait, le fait que les autorités locales acceptent ou non les pots-de-vin, la fréquence à laquelle les gardes patrouillent dans un secteur particulier de la ville, etc. Il peut aussi ajouter des citadins ordinaires, des fonctionnaires ainsi que d'autres PNJ.

H. CRÉER DES TABLEAUX SPÉCIFIQUES DE RENCONTRES ET DES REPAIRES

Il y aura certainement des endroits sur la carte des contrées sauvages où les tableaux de rencontres classiques ne seront pas adaptés. Le MD est alors encouragé à créer ses propres tableaux pour ces lieux. Un tel endroit pourrait être un ancien champ de bataille où abondent les morts-vivants, ou bien une forêt infestée d'orques. Des tableaux spécifiques de rencontres reflèteraient ainsi ces conditions particulières. Le MD n'est limité que par sa propre imagination.

Pour finir, le MD peut s'il le souhaite créer à l'avance plusieurs cavernes ou repaires typiques sans les localiser sur la carte. Ainsi, si les joueurs trouvent un repaire dont le MD n'a pas eu le temps de rédiger la description, il peut alors utiliser un de ceux déjà préparés. Il peut aussi être utile de dessiner à l'avance l'intérieur d'un château ou le pont d'un navire. De même, lorsqu'une rencontre se produit dans les contrées sauvages, le MD peut dessiner vite fait une carte sommaire de l'endroit pour les joueurs. Ceci leur permettra de mieux visualiser la zone, ce qu'il s'y trouve et ce qu'ils peuvent faire.

CRÉATION D'UN GROUPE DE PNJ

Créer en détail un groupe de PNJ prend beaucoup de temps. C'est pour cela que la plupart des MD préfèrent les préparer en amont pour utiliser ces personnages soit comme monstres errants, soit pour des rencontres prévues à l'avance. Le MD peut choisir les PNJ ou les déterminer au hasard. Ces groupes peuvent être composés de PNJ de bas niveaux (pour les rencontres dans les niveaux 1 à 3) ou bien de haut niveau (pour les rencontres dans les niveaux 4 ou plus). Nous vous suggérons le système suivant pour créer un groupe de PNJ de manière aléatoire :

Groupe de PNJ de bas niveau

1. Lancer 1d4 + 4 pour déterminer le nombre de PNJ dans le groupe.
2. Déterminer la classe de chacun des personnages (lancez 1d8) :

1. Guerrier	5. Nain
2. Magicien	6. Elfe
3. Clerc	7. Tinigens
4. Voleur	8. Guerrier

3. Déterminer le niveau de chaque personnage (lancez 1d6) :

   1-2 Premier niveau
   3-4 Deuxième niveau
   5-6 Troisième niveau

4. Déterminer l'alignement de chaque personnage (lancez 1d6). Le MD peut ne lancer le dé qu'une seule fois et donner à tous les personnages le même alignement :

   1-2 Loyal
   3-4 Neutre
   5-6 Chaotique

5. Déterminer au hasard ou choisir les sorts de magicien, d'elfe et de clerc.
6. Choisir les trésors spéciaux ou lancer le dé pour les trésors éventuels (U + V). Si le résultat du dé détermine la présence d'un objet magique (voir ci-après), un membre du groupe de PNJ l'utilisera en combat, si toutefois cela est possible.
7. Décider de l'ordre de marche du groupe.

Le MD peut vouloir aussi lancer le dé pour déterminer les scores de caractéristiques des PNJ.

Groupe de PNJ de haut niveau

1. Lancer 1d6 + 3 pour déterminer le nombre de PNJ dans le groupe
2. Déterminer la classe de chacun des PNJ en lançant 1d8, puis lancer 1d6 auquel se rajoute le modificateur alloué pour déterminer le niveau :

CLASSE	NIVEAU
1. Clerc	4-9 (1d6 + 3)
2. Nain	7-12 (1d6 + 6)
3. Elfe	3-8 (1d6 + 2)
4. Guerrier	4-9 (1d6 + 3)
5. Tinigens	3-8 (1d6 + 2)
6. Magicien	4-9 (1d6 + 3)
7. Voleur	5-10 (1d6 +4)
8. Guerrier	6-11 (1d6 + 5)

3. Déterminer l'alignement de chaque PNJ avec 1d6 :

   1-2 Loyal
   3-4 Neutre
   5-6 Chaotique

4. Déterminer au hasard ou choisir les sorts de tous les magiciens, elfes et clercs présents dans le groupe.
5. Déterminer au hasard les éventuels objets magiques que peuvent posséder les PNJ (voir ci-après).
6. Décider de l'ordre de marche du groupe.
7. S'il est rencontré en extérieur, il y a 75% de chances que les membres du groupe soient sur des montures.

Objets magiques des PNJ

En général, un PNJ devrait posséder le même nombre d'objets magiques qu'un personnage joueur du même niveau. Ces objets peuvent être choisis pour correspondre à la puissance du PNJ ou bien déterminés aléatoirement. La chance qu'un PNJ du 1er niveau ou plus possède des objets magiques est de 5% par niveau (jusqu'à un maximum de 95%), ce test étant effectué pour chaque type d'objet magique :

Épées
Armures
Armes
Potions
Parchemins
Baguettes/Bâtons/Bâtonnets
Objets divers

Si l'objet ainsi déterminé au hasard ne peut pas être utilisé par le PNJ, alors il ne peut pas le posséder (ne pas relancer le dé dans ce cas là). Le MD peut aussi réduire le nombre d'objets déterminés ou les changer afin d'éviter que les joueurs n'obtiennent trop facilement des objets magiques puissants. Par ailleurs, les PNJ utiliseront leurs objets magiques de façon intelligente en cas de combat avec le groupe. De même, aucun PNJ ne donnera de son plein gré ses objets magiques aux joueurs, pas même s'il est sous l'effet d'un sort de **charme-personne**. La seule façon pour les joueurs d'obtenir des objets magiques appartenant à des PNJ est d'utiliser le troc, la ruse ou la force.

MONSTRES ERRANTS

Au sein d'un donjon, on ne rencontre pas des monstres que dans les salles où les a placés le MD, on peut également en croiser déambulant dans les couloirs, en train de chercher de la nourriture, de patrouiller ou tout simplement de rôder ; ce sont les "monstres errants". Aussi, tous les **2** tours, le MD doit vérifier la possibilité qu'a le groupe de rencontrer des monstres errants (jet à effectuer en fin de tour). Les risques de rencontres seront plus élevés si le groupe fait beaucoup de bruit et au contraire moins élevés s'il se repose au calme dans une pièce. Pour vérifier si une rencontre avec un monstre errant a lieu, lancer 1d6 : un résultat de 1 indique qu'une rencontre se produit au tour suivant. Le monstre se trouvera éloigné de 6 à 36 m du groupe lors de la rencontre (lancez 2d6 et multipliez le résultat par 3) et le MD devra alors déterminer de quelle direction il vient et la manière dont va se dérouler la rencontre.

Les monstres errants peuvent être déterminés au hasard ou choisis par le MD. Les tableaux des **monstres errants** (ci-dessous et pages suivantes) donnent la liste équilibrée de monstres pour les différents niveaux des donjons. Il se peut que dans certains endroits du donjon on rencontre plus de monstres errants que dans d'autres (sur un résultat de 1 ou 2 par exemple). Il y aura peut-être des zones où le MD vérifiera la présence de monstres errants à chaque tour, ou d'autres où un monstre apparaîtra lorsque quelqu'un entre dans un couloir. Les monstres errants devraient apparaître plus souvent si le groupe fait beaucoup de bruit ou utilise un éclairage puissant, mais être beaucoup moins fréquents si le groupe séjourne longtemps dans un endroit un peu écarté (si les personnages passent la nuit dans une salle, par exemple).

Le MD peut vouloir créer des tableaux spéciaux de monstres errants dédiés à certaines zones ou certains donjons afin de refléter les types de monstres les plus fréquemment rencontrés dans ces lieux. Ils pourraient inclure les monstres qui vivent là, ainsi que les patrouilles et les animaux (nuisibles) qu'on peut y rencontrer.

Exemple : Imaginez un dédale de cavernes où vivent des gobelins. Le tableau des monstres errants pour cette zone pourrait comprendre des rencontres avec des gobelins normaux, avec des patrouilles de gobelins et éventuellement des nuées de rats et de chauves-souris.

La plupart des monstres errants sont du même niveau que le niveau du donjon dans lequel ils se trouvent (autrement dit, ils ont un nombre de dés de vie égal au niveau du donjon). Pour certains monstres, le "No. Rencontré" a été modifié pour les rendre plus appropriés à des rencontres dans un niveau de donjon.

Utilisez le tableau correspondant au niveau du donjon que vous explorez. Lancez 1d20 pour trouver le type de monstre errant : vous trouverez dans le tableau l'alignement du monstre (**A** = au choix, **L** = loyal, **N** = Neutre, **C** = Chaotique) et les abréviations suivantes : **No.** = Nombre rencontré, **CA** = Classe d'armure, **DV** = Dés de vie, **Déplacement** = Vitesse de déplacement par tour (suivi entre parenthèses de la vitesse de déplacement par round), **JP** = Jets de protection, utilisant les abréviations (**G**) pour guerrier, (**C**) pour clerc, (**M**) pour magicien, (**V**) pour voleur, (**N**) pour nain, (**E**) pour elfe, (**T**) pour tinigens, et (**HN**) pour homme normal.

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 1

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplacements	JP	Moral
1	Abeille géante (N)	1-6	7	½*	1-3†	36 m (12 m)	G : 1	9
2	Acolyte (A)	1-8	2	1	1-6	18 m (6 m)	C : 1	7
3	Araignée, crabe (N)	1-4	7	2*	1-8†	36 m (12 m)	G : 1	7
4	Bandit (N-C)	1-8	7	1	1-6	36 m (12 m)	V : 1	8
5	Commerçant (A)	1-8	6	1	arme	36 m (12 m)	G : 1	7
6	Esprit follet (N)	3-18	5	½*	spécial	18 m (6 m) 54 m (18 m)	E : 1	7
7	Gnome (L-N)	1-8	5	1	arme	18 m (6 m)	N : 1	8
8	Gobelin (C)	2-8	6	1-1	arme	18 m (6 m)	HN	7
9	Kobold (C)	4-16	7	½	1-4	36 m (12 m)	HN	6
10	Lézard, gecko (N)	1-2	5	3+1	1-8	36 m (12 m)	G : 2	7
11	*Limon vert (N)	1-2	-	2*	spécial	1 m (30 cm)	G : 1	12
12	Loup (N)	1-6	7	2+2	1-6	54 m (18 m)	G : 1	8
13	Musaraigne, géante (N)	1-4	4	1	1-6	54 m (18 m)	G : 1	10
14	Nain (L-N)	1-6	4	1	arme	18 m (6 m)	N : 1	8
15	Orque (C)	2-8	7	1	arme	27 m (9 m)	G : 1	8
16	Scarabée, de feu (N)	1-8	4	1+2	2-8	36 m (12 m)	G : 1	7
17	Serpent, cobra (N)	1-6	7	1*	1-3†	27 m (9 m)	G : 1	7
18	Squelette (C)	3-12	7	1	1-6	18 m (6 m)	G : 1	12
19	Strige (N)	1-10	7	1*	1-3	9 m (3 m) 54 m (18 m)	G : 2	9
20	Tinigens (L)	3-18	7	1-1	arme	27 m (9 m)	T : 1	7

8

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 2

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplace-ments	JP	Moral
1	Araignée, veuve noire (N)	1-3	6	3*	2-12†	18 m (6 m) 36 m (12 m)	G : 2	8
2	Babouin des rochers (N)	2-12	6	2	1-6/1-3	36 m (12 m)	G : 2	8
3	Berserker (N)	1-6	7	1+1*	arme	36 m (12 m)	G : 1	spécial
4	Elfe (N)	1-4	5	1+1*	arme	36 m (12 m)	E : 1	8
5	Félin, lion des montagnes (N)	1-4	6	3+2	1-3/1-3/1-6	45 m (15 m)	G : 2	8
6	Goule (C)	1-6	6	2*	1-3 (x3)^0	27 m (9 m)	G : 2	9
7	Gnoll (C)	1-6	5	2	2-8	27 m (9 m)	G : 2	8
8	Hobgobelin (C)	1-6	6	1+1	arme	27 m (9 m)	G : 1	8
9	Homme-lézard (N)	2-8	5	2+1	arme +1	18 m (6 m) 36 m (12 m)	G : 2	12
10	Lézard, draco (N)	1-4	5	4+2	1-10	36 m (12 m) 63 m (21 m)	G : 3	7
11	Mouche voleuse (N)	1-6	6	2	1-8	27 m (9 m) 54 m (18 m)	G : 1	7
12	Néandertalien (N)	1-10	8	2	2-8 ou arme +1	36 m (12 m)	G : 2	7
13	Noble (A)	2-12	2	1-3	arme	18 m (6 m)	var	8
14	Pixie (N)	2-8	3	1*	1-4	27 m (9 m) 54 m (18 m)	E : 1	7
15	Scarabée, à huile (N)	1-8	4	2*	1-6/spécial	36 m (12 m)	G : 1	8
16	Serpent, vipère alvéolée (N)	1-8	6	2*	1-4†	27 m (9 m)	G : 1	7
17	Troglodyte (C)	1-8	5	2*	1-4 (x3)	36 m (12 m)	G : 2	9
18	*Vase grise (N)	1-2	8	3*	2-16	3 m (1 m)	G : 2	12
19	Vétéran (A)	2-8	2	1-3	arme	18 m (6 m)	var	9
20	Zombie (C)	2-8	8	2	arme	36 m (12 m)	G : 1	12

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 3

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplace-ments	JP	Moral
1	Araignée, tarantelle (N)	1-3	5	4*	1-8 + spécial	36 m (12 m)	G : 2	8
2	Cube gélatineux (N)	1	8	4*	2-8^0	18 m (6 m)	G : 2	12
3	Doppelganger (C)	1-6	5	4*	1-12	27 m (9 m)	G : 8	10
4	Fourmi géante (N)	2-8	3	4*	2-12	54 m (18 m)	G : 2	7
5	*Gargouille (C)	1-6	5	4*	1-3/1-3/1-6/1-4	27 m (9 m) 45 m (15 m)	G : 8	11
6	*Gelée ocre (N)	1	8	5*	2-12	9 m (3 m)	G : 3	12
7	Goblours (C)	2-8	5	3+1	2-8 ou arme +1	27 m (9 m)	G : 3	9
8	Groupe de PNJ bas niveau (A)	5-8	var	var	var	var	var	8
9	Harpie (C)	1-6	7	3*	1-4/1-4/1-6 + spécial	18 m (6 m) 45 m (15 m)	G : 3	7
10	*Lycanthrope, rat-garou (C)	1-8	7	3*	1-4 ou par arme	36 m (12 m)	G : 3	8
11	Médium (A)	1-4	9	1**	1-4 ou sorts	36 m (12 m)	M : 1	7
12	Méduse (C)	1-3	8	4**	1-6 + spécial††	27 m (9 m)	G : 4	8
13	*Nécrophage (C)	1-6	5	3*	spécial	27 m (9 m)	G : 3	12
14	Ogre (C)	1-6	6	4+1	1-10	27 m (9 m)	G : 4	10
15	*Ombre (C)	1-8	7	2+2*	1-4 + spécial	27 m (9 m)	G : 2	12
16	Scarabée, tigré (N)	1-6	3	3+1	2-12	45 m (15 m)	G : 1	9
17	Singe blanc (N)	1-6	6	4	1-4 /1-4	36 m (12 m)	G : 2	7
18	Statue vivante, cristal (L)	1-6	4	3	1-6/1-6	27 m (9 m)	G : 3	11
19	Thoul (C)	1-6	6	3**	1-3/1-3^0 ou arme	36 m (12 m)	G : 3	10
20	Ver charognard (N)	1-3	7	3+1*	0^0 (x8)	36 m (12 m)	G : 2	9

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 4-5

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplacements	JP	Moral
1	*Apparition (C)	1-4	3	4**	1-6 + spécial	36 m (12 m) 72 m (24 m)	G : 4	12
2	Aventuriers (groupe de PNJ haut niveau) (A)	4-9	var	var	var	var	var	8
3	Belette géante (N)	1-4	7	4+4	2-8	45 m (15 m)	G : 3	8
4	Caecilia (N)	1-3	6	6*	1-8	18 m (6 m)	G : 3	9
5	Chien esquiveur (L)	1-6	5	4*	1-6	36 m (12 m)	G : 4	6
6	Cockatrice (N)	1-4	6	5**	1-6 + spécial††	27 m (9 m) 54 m (18 m)	G : 5	7
7	Doppelganger (C)	1-6	5	4*	1-12	27 m (9 m)	G : 8	10
8	*Gelée ocre (N)	1	8	5*	2-12	9 m (3 m)	G : 3	12
9	Lézard, tuatara (N)	1-2	4	6	1-4/1-4/2-12	27 m (9 m)	G : 3	6
10	*Lycanthrope, loup-garou (C)	1-6	5(9)	4*	2-8	54 m (18 m)	G : 4	8
11	*Lycanthrope, sanglier-garou (C)	1-4	4(9)	4+1*	2-12	45 m (15 m)	G : 4	9
12	Minotaure (C)	1-6	6	6	1-6/1-6 ou arme	36 m (12 m)	G : 6	12
13	Molosse satanique (C)	2-8	4	3-5*	1-6 ou spécial	36 m (12 m)	G : 3-5	9
14	Monstre rouilleur (N)	1-4	2	5	spécial	36 m (12 m)	G : 3	7
15	Ours, cavernes (N)	1-2	5	7	1-8/1-8/2-12	36 m (12 m)	G : 4	9
16	Ours hibou (N)	1-4	5	5	1-8/1-8/1-8	36 m (12 m)	G : 3	9
17	Rhagodessa (N)	1-4	5	4+2	2-16	45 m (15 m)	G : 2	9
18	*Spectre (C)	1-4	2	6**	1-8 + spécial	45 m (15 m) 90 m (30 m)	G : 6	11
19	Troll (C)	1-8	4	6+3*	1-6/1-6/1-10	36 m (12 m)	G : 6	10
20	Vase grise (N)	1	8	3*	2-16	3 m (1 m)	G : 2	12

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 6-7

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplacements	JP	Moral
1	Aventuriers (groupe de PNJ haut niveau) (A)	4-9	var	var	var	var	var	8
2	Basilic (N)	1-6	4	6+1**	1-10 + spécial††	18 m (6 m)	G : 6	8
3	Bête éclipsante (N)	1-4	4	6*	2-8/2-8	45 m (15 m)	G : 6	8
4	Caecilia (N)	1-3	6	6*	1-8	18 m (6 m)	G : 3	9
5	Dragon, blanc (N)	1-4	3	6**	1-4/1-4/2-16 ou spécial	27 m (9 m) 72 m (24 m)	G : 6	8
6	*Gelée ocre (N)	1	8	5*	2-12	9 m (3 m)	G : 3	12
7	Gorgone (C)	1-2	2	8*	2-12 ou spécial††	36 m (12 m)	G : 8	8
8	Hydre (N)	1	5	5-8	1-10 par tête	36 m (12 m)	G : 5-8	9
9	*Lycanthrope, tigre-garou (C)	1-4	3(9)	5*	1-6/1-6/2-12	45 m (15 m)	G : 5	9
10	Minotaure (C)	1-6	6	6	1-6/1-6 ou arme	36 m (12 m)	G : 6	12
11	Molosse satanique (C)	2-8	4	6-7*	1-6 ou spécial	36 m (12 m)	G : 6-7	9
12	*Momie (C)	1-4	3	5+1*	1-12 + spécial	18 m (6 m)	G : 5	12
13	Monstre rouilleur (N)	1-4	2	5	spécial	36 m (12 m)	G : 3	7
14	Ours, cavernes (N)	1-2	5	7	1-8/1-8/2-12	36 m (12 m)	G : 4	9
15	Ours hibou (N)	1-4	5	5	1-8/1-8/1-8	36 m (12 m)	G : 3	9
16	*Pudding noir (N)	1	6	10*	3-24	18 m (6 m)	G : 5	12
17	Salamandre, feu (N)	2-5	2	8**	1-4/1-4/1-8 + spécial	36 m (12 m)	G : 8	8
18	Scorpion géant (C)	1-6	2	4*	1-10/1-10/1-4 + spécial†	45 m (15 m)	G : 2	11
19	*Spectre (C)	1-4	2	6**	1-8 + spécial	45 m (15 m) 90 m (30 m)	G : 6	11
20	Troll (C)	1-8	4	6+3*	1-6/1-6/1-10	36 m (12 m)	G : 6	10

8

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 8+

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplace-ments	JP	Moral
1	Aventuriers (groupe de PNJ haut niveau) (A)	4-9	var	var	var	var	var	8
2	Chimère (C)	1-2	4	9**	1-3/1-3/2-8/2-8/ 3-12 + spécial	36 m (12 m) 54 m (18 m)	G : 9	9
3	Dragon, bleu (N)	1-4	0	9**	2-7/2-7/3-30 ou spécial	27 m (9 m) 72 m (24 m)	G : 9	9
4	Dragon, noir (C)	1-4	2	7**	2-5/2-5/2-20 ou spécial	27 m (9 m) 72 m (24 m)	G : 7	8
5	Dragon, or (L)	1-4	-2	11**	2-8/2-8/6-36 ou spécial	27 m (9 m) 72 m (24 m)	G : 11	10
6	Dragon, rouge (C)	1-4	-1	10**	1-8/1-8/4-32 ou spécial	27 m (9 m) 72 m (24 m)	G : 10	10
7	Dragon, vert (C)	1-4	1	8**	1-6/1-6/3-24 ou spécial	27 m (9 m) 72 m (24 m)	G : 8	9
8	Géant, collines (C)	1-4	4	8	2-16	36 m (12 m)	G : 8	8
9	Géant, pierre (N)	1-2	4	9	3-18	36 m (12 m)	G : 9	9
10	*Golem, ambre (N)	1	6	10**	2-12/2-12/2-20	54 m (18 m)	G : 5	12
11	*Golem, os (N)	1	2	8	arme (x4)	36 m (12 m)	G : 4	12
12	Hydre (N)	1	5	9-12	1-10 par tête	36 m (12 m)	G : 9-12	9
13	*Lycanthrope, ours-garou (C)	1-4	2(8)	6*	2-8/2-8/2-16	36 m (12 m)	G : 6	10
14	Manticore (C)	1-2	4	6+1	1-4/1-4/2-8 ou spécial	36 m (12 m) 54 m (18 m)	G : 6	9
15	*Pourceau maléfique (C)	1-3	3(9)	9*	2-12 ou arme	54 m (18 m) 36 m (12 m)	G : 9	10
16	*Pudding noir (N)	1	6	10*	3-24	18 m (6 m)	G : 5	12
17	Salamandre, feu (N)	2-5	2	8*	1-4/1-4/1-8 + spécial	36 m (12 m)	G : 8	8
18	Salamandre, glaces (C)	1-3	3	12*	1-6 (x4)/2-12 + spécial	36 m (12 m)	G : 12	9
19	*Vampire (C)	1-4	2	7-9**	1-10 + spécial	36 m (12 m) 54 m (18 m)	G : 7-9	11
20	Ver violet (N)	1-2	6	15*	2-16/1-8 + spécial†	18 m (6 m)	G : 8	10

* ou **	Monstre : arme spéciale nécessaire pour le toucher
	DV : bonus aux points d'expérience
†	Poison en plus des dégâts
† †	Pétrification
0	Paralysie en plus des dégâts
Var	Variable selon les situations
Arme	Dégâts selon le type d'arme utilisée
Spécial	Voir description du monstre

8

VOYAGER DANS LES CONTRÉES SAUVAGES

Curieusement, voyager à travers les contrées sauvages peut s'avérer plus risqué pour un groupe de bas niveau que de s'aventurer dans les premiers niveaux d'un donjon. Il faut dire que les monstres horribles y abondent et que la plupart des humains (et des humanoïdes) qui voyagent à travers les terres non civilisées le font en groupes importants ou en caravanes armées. La section suivante détaille les deux principaux périls des voyages dans les contrées sauvages : se perdre et rencontrer des monstres.

Se perdre

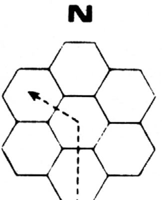
Lorsqu'il voyage, un groupe peut s'égarer. S'il suit une route, un chemin, un cours d'eau ou s'il est mené par un guide, alors il n'a aucun risque de se perdre. Dans les autres cas, le MD doit vérifier chaque jour en lançant un dé à six faces (1d6), et ceci avant que le groupe ne se mette en mouvement. Le MD consulte ensuite les risques de se perdre selon le type de terrain emprunté : si le nombre obtenu est identique à ceux listés, alors le groupe est perdu.

Dégagé, prairies : 1
Forêts : 1-2
Marais, jungle : 1-3
Montagnes, collines,
Terrain accidenté : 1-2
Désert : 1-3
Océan : 1-2

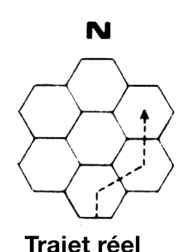
Si un groupe se perd, le MD peut choisir la direction dans laquelle il part ou la déterminer aléatoirement en lançant un dé. Le MD doit conserver une trace de la position réelle du groupe ainsi que de la direction que ce dernier croit suivre.

EXEMPLE : le MD détermine que le groupe s'égare alors qu'il chemine dans une forêt. Le porte-parole informe le MD que le groupe souhaite aller vers le nord ; mais le MD a secrètement déterminé qu'il se dirige vers le nord-est. Si après avoir parcouru 10 km dans cette direction le groupe décide de se diriger vers le nord-ouest, il prendra alors en fait la direction du nord.

N



Trajet planifié



Trajet réel

RENCONTRES DANS LES CONTRÉES SAUVAGES

Tout comme lorsqu'ils se déplacent au sein d'un donjon, les personnages qui voyagent à travers les contrées sauvages ont un risque de rencontrer des créatures. Le MD devra décider de la fréquence à laquelle se produisent ces rencontres. En règle générale, les tests de rencontre sont effectués une fois par jour, mais le MD peut rajouter des rencontres planifiées ou faire des tests supplémentaires si la situation le justifie (il est toutefois recommandé de ne pas effectuer plus de 3 ou 4 tests de rencontre par jour). Le MD devra garder un décompte précis du temps qui s'écoule car une rencontre peut varier grandement selon qu'elle ait lieu à midi, au crépuscule, en pleine nuit, etc. Si le MD souhaite déterminer les rencontres de façon aléatoire, la chance qu'une telle rencontre se produise sera en fonction du type de terrain sur lequel se trouvent les personnages. Ci-dessous est donnée la liste des principaux types de terrains et, pour chacun d'eux, le(s) nombre(s) à obtenir sur un d6 pour qu'une rencontre survienne.

Dégagé, prairies : 6
Forêts : 5-6
Rivière : 5-6
Marais : 4-6
Montagnes : 4-6
Désert : 5-6
Habité : 6
Cité : 6
Océan : 5-6*
Jungle : 4-6
Airs : 5-6**
Collines : 5-6
Accidenté : 5-6

* Un résultat de 5 indique une rencontre sur l'eau ; un résultat de 6 indique en revanche une rencontre en fin de journée et selon le terrain sur lequel a accosté le navire. Si ce dernier n'accoste pas et reste en mer, alors il n'y aura pas de rencontre terrestre.

** Les rencontres dans les airs utilisent toujours la sous-table des créatures volantes.

Aussitôt qu'une rencontre se produit, il convient de lancer un d8 puis de lire sur le **Tableau des rencontres en extérieur** (ci-dessous) le résultat obtenu dans la colonne correspondant au terrain approprié (si le type du terrain n'est pas repris sur les tables de rencontres, il suffit de se référer à celui qui en est le plus proche). Ce résultat indique quelle sous-table consulter. Il faut alors lancer un d12 en se référant à cette sous-table puis lire le résultat obtenu, celui-ci indiquant le type de créature rencontrée.

Le nombre de créatures rencontrées dépendra de la taille du groupe d'aventuriers. Des conseils et suggestions sont donnés dans les descriptions des monstres, mais c'est toujours le MD qui décidera du nombre.

Tableau des rencontres en extérieur

d8	Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Marais	Accidenté, Montagnes, Collines
1	Hommes	Hommes	Hommes	Hommes	Hommes
2	Volante	Volante	Volante	Volante	Volante
3	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde
4	Animal	Insecte	Insecte	Aquatique	Inhabituel
5	Animal	Inhabituel	Aquatique	Mort-vivant	Animal
6	Inhabituel	Animal	Aquatique	Mort-vivant	Humanoïde
7	Dragon	Animal	Animal	Insecte	Dragon
8	Insecte	Dragon	Dragon	Dragon	Dragon

d8	Désert	Habité	Cité	Océan	Jungle
1	Hommes	Hommes	Hommes	Hommes	Hommes
2	Volante	Volante	Mort-vivant	Volante	Volante
3	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Aquatique	Insecte
4	Hommes	Hommes	Hommes	Aquatique	Insecte
5	Animal	Hommes	Hommes	Aquatique	Humanoïde
6	Dragon	Insecte	Hommes	Aquatique	Animal
7	Mort-vivant	Animal	Hommes	Aquatique	Animal
8	Animal	Dragon	Hommes	Dragon	Dragon

Sous-table : Hommes

d12	Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Marais
1	Brigand	Brigand	Brigand	Brigand
2	Bandit	Bandit	Bandit	Bandit
3	Aventuriers*	Aventuriers*	Aventuriers*	Groupe PNJ**
4	Marchand	Marchand	Marchand	Aventuriers*
5	Berserker	Berserker	Boucanier	Marchand
6	Marchand	Brigand	Boucanier	Clerc*
7	Noble	Clerc*	Clerc*	Commerçant
8	Magicien*	Magicien*	Magicien*	Berserker
9	Guerrier*	Guerrier*	Guerrier*	Guerrier*
10	Bandit	Bandit	Marchand	Magicien*
11	Clerc*	Brigand	Boucanier	Aventuriers*
12	Nomade	Groupe PNJ**	Groupe PNJ**	Bandit

* Groupe de PNJ haut niveau (voir page 133).

** Groupe de PNJ bas niveau (voir page 133).

d12	Accidenté, Montagnes, Collines	Désert	Habité	Cité	Océan	Jungle
1	Brigand	Derviche	Bandit	Bandit	Boucanier	Brigand
2	Bandit	Nomade	Commerçant	Commerçant	Pirate	Marchand
3	Aventuriers*	Aventuriers*	Groupe PNJ**	Groupe PNJ**	Marchand	Bandit
4	Marchand	Marchand	Aventuriers*	Aventuriers*	Aventuriers*	Aventuriers*
5	Berserker	Nomade	Marchand	Commerçant	Pirate	Clerc*
6	Berserker	Nomade	Vétéran	Vétéran	Marchand	Guerrier*
7	Clerc*	Clerc*	Bandit	Bandit	Marchand	Magicien*
8	Magicien*	Magicien*	Guerrier*	Guerrier*	Marchand	Berserker
9	Guerrier*	Guerrier*	Magicien*	Commerçant	Boucanier	Brigand
10	Brigand	Noble	Acolyte	Acolyte	Pirate	Néandertalien
11	Néandertalien	Derviche	Clerc*	Marchand	Marchand	Aventuriers*
12	Néandertalien	Nomade	Noble	Noble	Pirate	Brigand

Sous-table : Humanoïde

d12	Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Marais
1	Elfe	Cyclope	Elfe	Génie des eaux
2	Géant, collines	Dryade	Esprit follet	Gnoll
3	Gnoll	Elfe	Génie des eaux	Gobelin
4	Gobelin	Géant, collines	Gnoll	Hobgobelin
5	Goblours	Gnoll	Goblours	Homme-lézard
6	Hobgobelin	Gobelin	Hobgobelin	Homme-lézard
7	Ogre	Goblours	Homme-lézard	Homme-lézard
8	Orque	Hobgobelin	Homme-lézard	Ogre
9	Pixie	Ogre	Ogre	Orque
10	Thoul	Orque	Orque	Troglodyte
11	Tinigens	Thoul	Thoul	Troll
12	Troll	Troll	Troll	Troll

d12	Accidenté, Montagnes, Collines	Désert	Cité, Habité	Jungle
1	Géant, collines	Esprit follet	Elfe	Cyclope
2	Géant, glaces	Géant, feu	Esprit follet	Elfe
3	Géant, nuages	Gobelin	Géant, collines	Géant, collines
4	Géant, pierre	Hobgobelin	Gnoll	Géant, feu
5	Géant, tempêtes	Hobgobelin	Gnome	Gnoll
6	Gnome	Ogre	Gobelin	Gobelin
7	Gobelin	Ogre	Hobgobelin	Goblours
8	Kobold	Ogre	Nain	Homme-lézard
9	Nain	Orque	Ogre	Ogre
10	Orque	Orque	Orque	Orque
11	Troglodyte	Pixie	Pixie	Troglodyte
12	Troll	Thoul	Tinigens	Troll

Sous-table : Animal

d12	Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Accidenté, Montagnes
1	Antilope	Antilope	Antilope	Antilope
2	Babouin des rochers	Araignée, crabe	Crabe géant	Babouin des rochers
3	Belette géante	Faucon	Crapaud géant	Faucon
4	Cheval de selle	Félin, panthère	Crocodile	Félin, lion des montagnes
5	Éléphant	Félin, tigre	Crocodile, grand	Loup
6	Faucon, géant	Lézard, gecko	Félin, panthère	Loup, géant
7	Félin, lion	Lézard, Tuatara	Félin, tigre	Mule
8	Furet géant	Licorne	Musaraigne géante	Ours, cavernes
9	Mule	Loup	Poisson géant, piranha	Serpent, à sonnette
10	Sanglier	Loup, géant	Rat géant	Serpent, vipère alvéolée
11	Serpent, à sonnette	Sanglier	Sanglier	Singe blanc
12	Serpent, vipère alvéolée	Serpent, vipère alvéolée	Sangsue géante	Singe blanc

d12	Désert	Habité	Jungle	Préhistorique (optionnel)
1	Antilope	Antilope	Antilope	Crocodile, géant
2	Antilope	Antilope	Araignée, crabe	Félin, tigre à dents de sabre
3	Araignée, tarentelle	Araignée, tarentelle	Félin, panthère	Loup, géant
4	Chameau	Belette géante	Lézard, caméléon cornu	Mastodonte
5	Chameau	Faucon	Lézard, draco	Ours, cavernes
6	Faucon	Félin, tigre	Lézard, gecko	Ptérosaure, ptéranodon
7	Félin, lion	Furet géant	Musaraigne géante	Rhinocéros, laineux
8	Félin, lion	Musaraigne géante	Rat géant	Serpent, vipère alvéolée
9	Lézard, gecko	Loup	Sanglier	Stégosaure
10	Lézard, tuatara	Rat géant	Serpent, cobra cracheur	Titanothère
11	Serpent, à sonnette	Sanglier	Serpent, python des rochers	Tricératops
12	Serpent, vipère alvéolée	Serpent, vipère alvéolée	Serpent, vipère alvéolée	Tyrannosaure

Sous-table : Créature volante

d12	Montagnes	Désert	Autre
1	Faucon	Faucon	Abeille géante
2	Faucon, géant	Faucon, géant	Cockatrice
3	Gargouille	Faucon, géant	Esprit follet
4	Griffon	Gargouille	Faucon, géant
5	Harpie	Gargouille	Gargouille
6	Hippogriffe	Griffon	Griffon
7	Manticore	Manticore	Hippogriffe
8	Manticore	Manticore	Mouche voleuse
9	Pégase	Manticore	Pégase
10	Roc, petit	Roc, petit	Pixie
11	Roc, grand	Roc, grand	Roc, petit
12	Roc, géant	Roc, géant	Strige

Sous-table : Dragon

d12	(en mer, lancez 1d10)
1	Chimère
2	Dragon, blanc
3	Dragon, bleu
4	Dragon, noir
5	Dragon, or
6	Dragon, rouge
7	Dragon, vert
8	Hydre/Hydre de mer
9	Hydre/Hydre de mer
10	Wiverne
11	Basilic
12	Salamandre (au choix)

d12	Sous-table : Insecte
1	Abeille géante
2	Araignée, crabe
3	Araignée, tarentelle
4	Araignée, veuve noire
5	Fourmi géante
6	Fourmi géante
7	Mouche voleuse
8	Rhagodessa
9	Scarabée, feu
10	Scarabée, huile
11	Scarabée, tigré
12	Scorpion géant

d12	Sous-table : Mort-vivant
1	Apparition
2	Goule
3	Goule
4	Goule
5	Momie
6	Nécrophage
7	Spectre
8	Squelette
9	Squelette
10	Vampire
11	Zombie
12	Zombie

d12	Sous-table : Inhabituel
1	Basilic
2	Bête éclipsante
3	Centaure
4	Chien esquiveur
5	Gorgone
6	Lycanthrope, loup-garou
7	Lycanthrope, ours-garou
8	Lycanthrope, rat-garou
9	Lycanthrope, sanglier-garou
10	Lycanthrope, tigre-garou
11	Méduse
12	Sylvanien

Sous-table : Créature aquatique

d12	Rivière/Lac	Océan	Marais
1	Crabe géant	Baleine (au choix)	Crabe géant
2	Crocodile	Calmar géant	Crocodile
3	Crocodile	Dragon de mer	Crocodile, géant
4	Crocodile, grand	Homme-poisson	Crocodile, grand
5	Génie des eaux	Hydre de mer	Essaim d'insectes
6	Homme-lézard	Pieuvre géante	Essaim d'insectes
7	Homme-poisson	Requin (au choix)	Homme-lézard
8	Poisson géant, esturgeon	Requin (au choix)	Homme-lézard
9	Poisson géant, piranha	Serpent de mer (mineur)	Poisson géant, poisson chat
10	Poisson géant, poisson chat	Serpent, marin	Sangsue géante
11	Sangsue géante	Termite aquatique	Sangsue géante
12	Termite aquatique	Tortue-dragon	Termite aquatique

Rencontres avec des châteaux

La plupart des châteaux appartiennent à des PNJ de haut niveau qui ont nettoyé la contrée des monstres qui s'y trouvaient et embauché des mercenaires. Lorsqu'ils découvrent un château, les personnages ne sont jamais certains de l'accueil qui va leur être réservé. Si le MD n'a pas planifié à l'avance les réactions des habitants d'un château, il peut utiliser le tableau qui suit. Pour ce faire, il doit d'abord décider de quelle classe est le seigneur qui dirige ce château. Ensuite, selon sa classe, il est indiqué quel type d'hommes le servent ainsi que la réaction qu'il aura face aux joueurs. Ces réactions supposent que le groupe n'a rien fait de spécial, tel qu'éveiller les soupçons ou inspirer confiance. Il est à noter que les hommes indiqués dans le tableau ne représentent qu'une partie des forces du château. Le reste de ces forces sera composé d'autres soldats et pourrait même inclure des créatures spéciales telles que des trolls ou des chevaliers montés sur des griffons.

Seigneur	Niveau	Patrouille	Inamical	Ignore	Cordial
Guerrier	9-14	2-12 cavaliers lourds	1-3	4-5	6
Magicien	11-14	2-12 fantassins lourds	1	2-5	6
Clerc	7-14	2-12 cavaliers moyens	1-2	3-4	5-6

Inamical. La patrouille chassera le groupe des terres du seigneur ou exigera des personnages qu'ils s'acquittent d'une taxe. Cette somme peut varier en fonction de la personnalité du seigneur, de la richesse apparente des personnages, etc. S'ils refusent de payer, les personnages peuvent être arrêtés, chassés des terres ou attaqués.

Ignore. Le seigneur ne cherchera ni à aider les personnages, ni à leur nuire.

Cordial. Ce résultat ne signifie pas nécessairement que le seigneur apprécie les aventuriers mais plutôt qu'il les a invités à rester. Certains PNJ peuvent agir ainsi dans un but malveillant.

Les elfes, les nains et les tinigens ne figurent pas dans ce tableau car leurs forteresses sont des cas particuliers. Ces personnages chercheront généralement à éviter tout contact avec des étrangers. Le MD devrait décrire en détail chaque forteresse non-humaine de sorte que la réaction de leur seigneur soit connue à l'avance.

LE BEL ART DE MAÎTRE DE DONJON

Le succès d'une aventure dépend du MD et de sa création : le donjon. Avant le commencement du jeu, il devrait en avoir soigneusement dressé le plan et, même en ayant fait cela, il s'apercevra bien vite qu'il est difficile de prévoir toutes les éventualités. Il n'y a après tout qu'un MD et plusieurs joueurs ! Il n'est pas rare que les joueurs apportent une solution ou soulèvent un problème auquel le MD n'avait pas pensé. Et il est important qu'il soit *flexible*.

Il est important également qu'il soit impartial, jugeant tout sans favoriser un côté ou un autre. Le MD est là pour s'assurer que l'aventure soit intéressante et faire en sorte que tout le monde prenne plaisir à jouer. **D&D n'est pas une compétition entre le MD et les Joueurs !** Il doit faire de son mieux pour agir impartialement lorsqu'il assume le rôle des monstres et lorsqu'il intervient en qualité de médiateur dans les conflits qui surviennent entre les joueurs.

Les conseils prodigués ci-dessus revêtent encore plus d'importance lors d'une campagne dans les contrées sauvages. La tâche la plus significative pour un MD est de faire en sorte que les défis apportés par la campagne restent stimulants pour les joueurs. Le reste consiste surtout à gérer des problèmes d'équilibre dans le jeu : trop d'argent, pas assez d'argent, un objet magique trop puissant, un personnage trop puissant, les ressentiments des joueurs, etc. Une pratique régulière du jeu apportera des réponses à ces problèmes et permettra au MD de personnaliser sa façon de maîtriser.

❖ **"Ça n'est pas dans les règles !"** Les joueurs étonneront souvent le MD en faisant des choses tout à fait inattendues. Ne vous affolez pas ! Si cela arrive, le MD doit s'assurer que tout se fasse dans l'ordre donné par le contexte ou que l'action s'inscrive bien dans la série d'évènements ordonnée. Les détails mineurs peuvent être inventés le moment venu. Tous les MD parviennent très vite à gérer les idées nouvelles et les actions inhabituelles avec imagination et rapidité.

8

Il arrive assez souvent que le MD ait à trouver une solution à une action d'un joueur qui n'est pas couverte par les règles. Il se peut aussi qu'un problème n'ait aucune solution simple. Une façon rapide pour un MD de décider si la solution qu'il propose convient est d'imaginer la situation et d'évaluer les chances pour les différentes possibilités.

Par exemple, supposez que le MD dirige un combat qui se déroule sur le bord d'une crevasse inexplorée. Un joueur décide subitement que son personnage n'a aucune chance de survivre au combat et déclare : "Mon personnage veut se jeter dans la crevasse pour s'échapper ! " Il peut avoir une chance de tomber sur une corniche proche ou atterrir dans un trou d'eau qui serait au fond de la crevasse. Le MD se remet en tête le plan du donjon pour une minute et se souvient qu'une rivière souterraine traverse certains des niveaux inférieurs, il se pourrait donc qu'il y ait un trou d'eau. Cela n'empêchera pas néanmoins une chute de 18 m qui implique 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute. Ce personnage n'a que 7 pv et semble voué à une mort certaine même si l'eau amortit la chute et réduit les dégâts. Cependant, il existe toujours une chance de faire quelque chose qui semble impossible. Le personnage devrait en dernier recours avoir droit à un jet de protection ou un certain pourcentage de chance qu'un miracle quelconque se produise et le sauve. Le MD répond : "En regardant dans la crevasse, ton personnage estime avoir 98% de chances de mourir s'il saute. Si tu décides de le faire sauter, lance un d% : 99 ou 00 indiquera qu'il vivra, mais pour tout autre résultat il mourra dans sa tentative. Veux-tu toujours qu'il saute ?"

❖ **"Le MD est le chef."** Le MD décide comment ces règles seront utilisées dans le jeu. Un bon MD n'hésite pas à discuter des points qui posent problèmes et doit être toujours prêt à tenir compte des requêtes des joueurs. Mais les joueurs doivent comprendre que la décision finale n'appartient ni à ce livre, ni à eux mais au MD et que, passé un certain point, la discussion est inutile. Si un conflit intervient qui suspend le cours du jeu, le MD peut prendre une décision temporaire et revenir sur le problème avec les joueurs à la fin de la partie. Si un joueur est en désaccord complet, il (elle) peut quitter la partie. C'est au MD que revient la responsabilité de créer une aventure que les joueurs apprécieront.

❖ **"Tout le monde est là pour s'amuser."** Le MD doit rendre l'aventure aussi réelle que possible. Tout le monde devrait éviter les discussions aussi ennuyeuses qu'interminables sur les règles. Le jeu doit se dérouler dans une bonne humeur générale.

❖ **"Tout doit être équilibré."** Le MD doit essayer de maintenir "l'équilibre du jeu". Les trésors doivent être équilibrés par rapport aux dangers. Certains groupes préfèrent les aventures où l'on monte vite en niveau d'expérience. Dans ce cas, les trésors étant généralement plus importants, les monstres doivent être plus féroces. D'autres groupes par contre préfèrent les aventures où les personnages sacrifient beaucoup d'eux-mêmes et où l'avancement est plus lent. Si les monstres sont trop durs, et si les groupes subissent de nombreuses pertes d'effectif, seuls quelques personnages parviendront aux niveaux supérieurs. (Le MD ne doit pas oublier que les personnages peuvent théoriquement aller jusqu'au 36e niveau. Il devrait être très difficile pour un personnage d'atteindre ce niveau, mais ça n'est pas impossible.)

❖ **"Votre personnage ne le sait pas."** Un joueur ne devrait pas lancer son personnage dans des actions dont il ne connaît pas les tenants et les aboutissants. (Par exemple, lui faire attaquer un PNJ parce que celui-ci a tué le personnage que le joueur avait auparavant, même si le PNJ en question et le nouveau personnage ne se sont jamais rencontrés.) Si les joueurs ne prêtent pas attention à cela, le MD devra le leur rappeler. Il pourra aussi interdire certaines actions. De plus, il devra expliquer clairement aux joueurs *avant* le commencement de la partie que les personnages ne peuvent agir sur des renseignements qu'ils n'ont pas. Cela fera gagner du temps par la suite.

❖ **"Mais je l'ai tiré au dé !"** Une erreur commune à la plupart des MD est de trop se fier aux résultats des tirages aléatoires. Une soirée entière peut être gâchée si, alors que les joueurs sont en chemin pour le donjon, une rencontre imprévue en extérieur se passe mal pour eux. Le MD doit faire preuve de bon sens lorsqu'il utilise les tableaux de rencontres. Celles-ci devraient toujours être adaptées à la force du groupe et en rapport avec le thème de l'aventure.

❖ **"Les monstres aussi travaillent en équipe."** Un groupe de personnages de joueurs disposant d'un large éventail de compétences peut généralement vaincre n'importe quel type de monstre. Aussi ces derniers s'associeront-ils souvent les uns avec les autres afin d'assurer mutuellement leur survie. Des groupes spéciaux de monstres combinant des attaques par projectiles, par sorts et en mêlée peuvent ainsi se former. De même, ils peuvent avoir des chefs possédant plus de dés de vie (ou le maximum de points de vie) et dotés de capacités particulières.

Exemple : un magicien avec deux apprentis, des gardes du corps goblours et une manticore charmée ; ou un chef orque ayant des sorts cléricaux et dirigeant une troupe d'orques armés d'arcs et accompagnés de lézards apprivoisés ; etc.

❖ **"La plus dangereuse des proies."** Seuls les monstres non-intelligents devraient agir de façon inintelligente. Les monstres faibles se serviront de projectiles, de pièges, tendront des embuscades et même négocieront – se frotter à un groupe bien plus fort qu'eux ne les conduirait qu'à se faire massacrer ! Un monstre puissant aura des gardes qu'il utilisera pour affaiblir un groupe ou protéger sa fuite. Les monstres intelligents utiliseront à leur avantage tout objet magique qui se trouve dans leur repaire. Si le groupe ne parvient pas à vaincre un monstre, ce dernier préparera ses défenses, fera venir des renforts ou même se déplacera vers une autre zone au cas où le groupe reviendrait. Les monstres survivants se rappelleront les tactiques d'un groupe et seront prêts à l'imiter ou le contrer à la prochaine rencontre.

❖ **"Les PNJ sont aussi des personnes !"** Les PNJ devraient être interprétés par le MD comme des personnes intelligentes animées de leurs propres intentions. Si un joueur tente de convaincre un PNJ de faire quelque chose, le MD devra réfléchir à la façon dont un joueur réagirait à la même offre, ceci en tenant compte bien sûr de la personnalité et de l'alignement du PNJ. Gardez à l'esprit que les PNJ ont des amis qui les aideront (ou les vengeront) et qu'ils peuvent avoir avec eux des compagnons ou des suivants lorsque se produit la rencontre. Les suivants PNJ attendront de leur employeur qu'il les équipe, subvienne à leurs besoins, les traite bien et les ramène sains et saufs. Ils voudront aussi une part du trésor (au moins la moitié de ce que touche un personnage de joueur).

❖ **"Puis-je faire ceci ?"** Le MD devra être très prudent lorsqu'il laisse les joueurs élaborer de nouveaux sorts, de nouveaux objets magiques et de nouvelles capacités. Les capacités permanentes, les objets magiques pouvant être utilisés de façon illimitée et les effets qui augmentent avec le niveau ou qui ne nécessitent pas de jet de protection peuvent fortement déséquilibrer le jeu. Dans certains cas, le MD pourra vouloir tester une idée pendant un temps donné en précisant que des changements seront apportés si nécessaire.

❖ **"Je souhaite..."** Les souhaits peuvent être la cause de bien des problèmes s'ils ne sont pas gérés correctement. Le MD doit veiller à ce que les **souhaits** restent dans la limite du raisonnable ou l'équilibre et le plaisir du jeu seront totalement chamboulés. Il ne devrait pas autoriser les **souhaits** qui modifient les principes de base du jeu (tel un **souhait** stipulant qu'aucun dragon ne puisse cracher du feu). Plus le **souhait** sera déraisonnable et cupide, moins il aura de chances de se réaliser. Par exemple, si un personnage souhaite une arme magique pour combattre les loups-garous qui attaquent le groupe, le MD peut considérer ce souhait comme raisonnable et une épée + 1 apparaît alors, *disparaissant* une fois le combat terminé. Si un joueur souhaite une épée drainant la vie, elle pourrait également apparaître, mais cette fois dans les mains d'un adversaire redoutable.

La formulation d'un **souhait** est très importante et peut modifier considérablement le résultat final. Souhaiter avoir d'autres souhaits placera certainement le personnage dans une boucle temporelle qui répétera à l'infini l'obtention et l'utilisation de ce **souhait**. En revanche, souhaiter que certains monstres n'aient jamais attaqué, ou que le coup qui a tué Laurencino le voleur n'ait jamais été porté, sont des utilisations acceptables et judicieuses d'un souhait.

❖ **"Payer son dû."** Si un personnage obtient beaucoup trop d'argent au cours de la campagne, ne le lui retirez surtout pas. Au lieu de ça, placez le joueur face à un (ou des) évènement(s) – si possible découlant des propres actions du personnage – offrant un certain nombre d'alternatives... dont la moins douloureuse est de renoncer à cet argent. Il est important que les joueurs *ne soient pas* mis directement devant un fait accompli. Par exemple, un guerrier chargé de trésors qui revient d'un donjon est confronté à la taxe locale sur les richesses : il peut refuser de la payer (et risquer l'arrestation et l'emprisonnement), il peut tenter de s'enfuir dans la nature (une option dangereuse, sans garantie de succès), ou il peut payer et essayer d'avoir l'air heureux.

Les conseils suivants sont des suggestions que le MD peut souhaiter utiliser :

- DESSINER LE PLAN : Dessiner le plan pendant l'aventure peut parfois être assez délicat. Pour gagner du temps, on peut décrire les lieux en nombre de carreaux plutôt qu'en mètres. Cette description est plus facile à suivre pour celui qui dessine. L'échelle est très importante lorsque les indications sont exprimées en termes de carreaux.

  Toutes les fois que les personnages sont supposés connaître la forme d'un donjon, le MD devrait dessiner ne serait-ce qu'un contour avant que le jeu ne commence. Et même si ce croquis ne peut pas être donné aux joueurs, le MD devra tout de même mentionner au moins la porte d'entrée ou bien une salle ou un corridor de départ. Il peut aussi faire gagner du temps au cartographe en dessinant lui-même les salles du donjon. Mais cela ne devrait servir que dans les situations extrêmes. Les joueurs doivent apprendre à devenir de bons cartographes et ils n'y arriveront qu'en pratiquant.

- DESCRIPTION DES MONSTRES : Lorsque les joueurs rencontrent des monstres pour la première fois, le MD devrait les décrire dans la mesure du possible, et non pas se contenter d'en donner le nom. Les joueurs finiront par reconnaître les monstres à leur description.

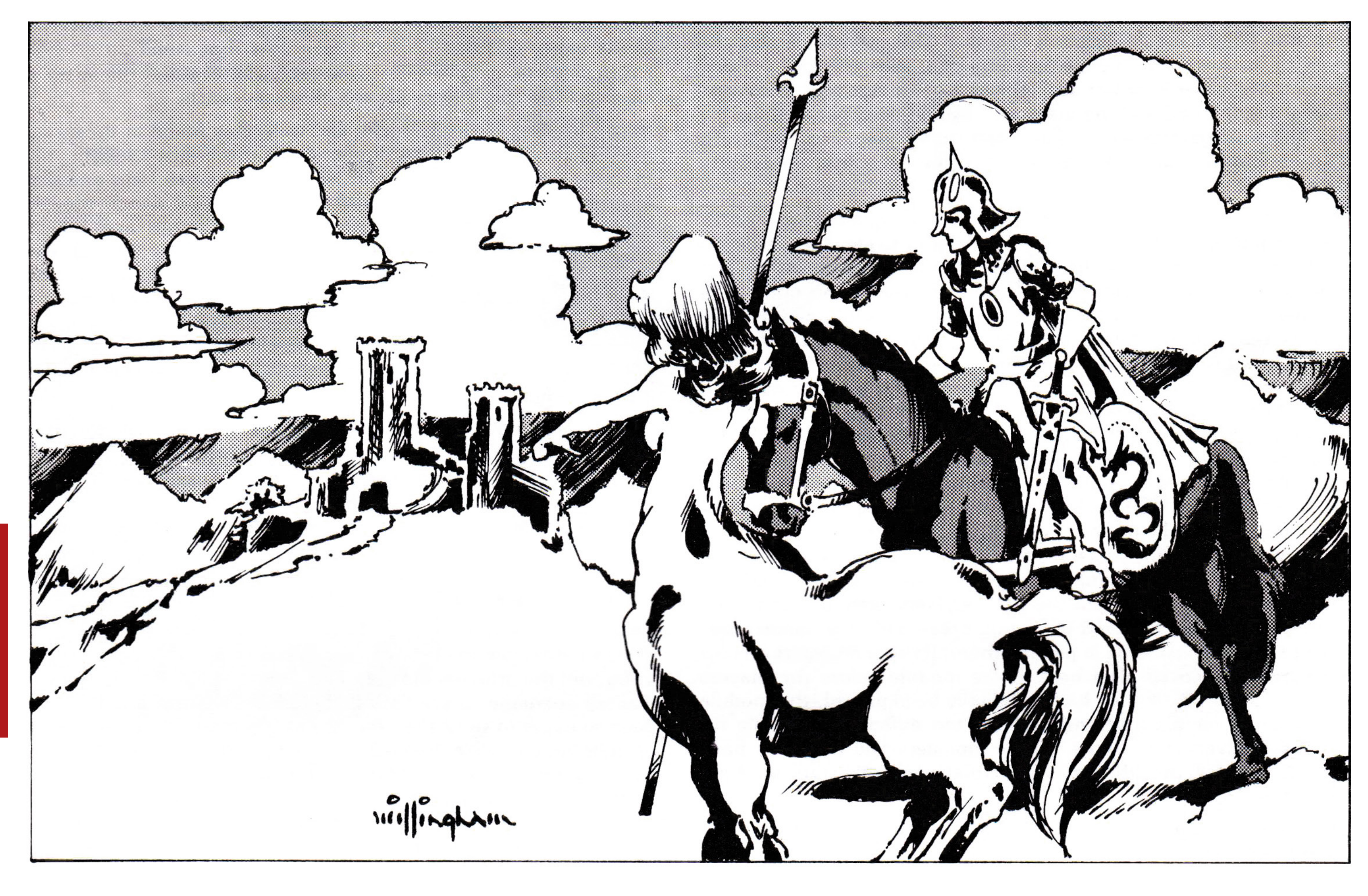
- POINTS DE VIE DES MONSTRES : Le MD ne devrait jamais révéler les points de vie des monstres. Il lui suffit d'informer les joueurs sur la manière dont le monstre réagit après une attaque réussie. Par exemple : "Il saigne de nombreuses blessures et il chancelle un peu, mais il continue à se battre." Les joueurs ne devraient pas connaître le niveau d'un PNJ lorsqu'ils le rencontrent pour la première fois.

- EFFET DE SURPRISE : Lorsque les monstres attaquent par surprise, le MD n'a pas besoin de les décrire, il lui suffit de décrire l'attaque. Par exemple : "Morgane Ironwolf sent tout à coup une patte surgit des ténèbres lui lacérer la jambe. Elle subit 3 points de dégâts" Une fois l'effet de surprise passé, le monstre doit bien sûr être décrit. Suite de l'exemple précédent : "La flamme de votre torche vacille et vous apercevez une énorme créature ressemblant à un ours avec une tête de rapace qui charge." Si le groupe a déjà eu l'occasion de rencontrer un ours-hibou, on peut le nommer ; cependant, l'apparence mystérieuse d'un monstre inconnu fait partie du frisson de l'aventure.

- OBJETS MAGIQUES : Lorsqu'il décrit des objets magiques, le MD ne doit le faire qu'en termes généraux. Par exemple : il faudra dire "un anneau"

et non "un anneau d'invisibilité". Il faut laisser aux personnages le soin de découvrir eux-mêmes les effets de l'objet. Toute armure ou arme magique révèlera sa véritable nature après avoir été utilisée dans un combat.

- RÉPARTITION DU TRÉSOR : Il n'est pas vraiment dans les attributions du MD de répartir les trésors, mais il peut proposer ses suggestions. Les trésors non magiques sont habituellement répartis en parts égales entre les personnages survivants. Les trésors magiques peuvent être partagés selon le choix des joueurs ou en demandant à tous les joueurs de lancer un d% : celui qui obtient le chiffre le plus élevé se sert en premier, le deuxième viendra ensuite, etc.
- PROGRESSION DES JOUEURS : Si aucun des joueurs n'a atteint le 2e niveau d'expérience en 3 ou 4 aventures, le MD doit considérer l'éventualité de leur donner plus de trésors. Si dans ce même temps la plupart des joueurs ont atteint le 3e niveau d'expérience, le MD doit envisager de réduire la quantité de trésors, ou faire en sorte que les monstres soient plus féroces.
- CONFLITS : Il peut arriver que des querelles surviennent entre les personnages des joueurs. Cela peut parfois rajouter du piquant au jeu surtout si elles proviennent du fait que les joueurs jouent parfaitement le rôle de leur personnage. Par exemple, un personnage Loyal peut très bien se quereller avec un personnage Chaotique qui tue un prisonnier après que lui-même lui a garanti la vie sauve. Si la querelle prend trop d'ampleur, le MD devra calmer avec tact les joueurs. Si elle continue à se développer au point de gêner l'aventure, le MD peut décider de faire intervenir une créature puissante. Il peut préparer une rencontre avec un dragon d'or qui préviendra les joueurs que si la querelle en question ne cesse pas immédiatement, de sévères mesures seront prises (comme par exemple, la mort des personnages en cause).
- FIGURINES : Il est plus captivant de jouer à D&D en utilisant des figurines. Des miniatures en métal d'environ 15 à 25 mm et pouvant être peintes sont souvent utilisées. De nombreuses et excellentes figurines sont spécialement créées pour les jeux de rôle. Vous les trouverez chez TSR ou chez votre détaillant habituel. Si le prix des miniatures en métal dépasse vos moyens, vous pouvez également trouver des figurines en plastique vendues par paquets. Celles-ci ne sont pas spécifiquement conçues pour les jeux de rôle mais peuvent être facilement adaptées. Vous trouverez aussi des monstres en plastique de différentes tailles.
- AIRE DE JEU : Il est facile d'imaginer les combats en couvrant de larges feuilles de papier quadrillé avec un morceau de plastique adhésif transparent ou du plexiglas sur lequel on pose les personnages. Nous conseillons les feuilles à petits carreaux : repassez au crayon gras les lignes tous les 5 carreaux, vous obtiendrez ainsi des carreaux de 2,5 cm et vous pourrez considérer l'échelle 2,5 cm = 3 m. Vous dessinerez en quelques secondes le lieu du combat avec des feutres effaçables. La plaque peut ensuite être effacée, prête à servir à nouveau. Des dominos ou des cubes de construction en bois ou en plastique conviennent parfaitement pour simuler les murs extérieurs et les corridors. Lorsque vous utilisez des figurines, assurez-vous que la table est solide et stable pour éviter qu'elles ne chutent par terre.



EXEMPLE DE CRÉATION D'UN DONJON : LE CHÂTEAU-FORT HANTÉ (1er NIVEAU)

Nota : Cet exemple vous montre étape par étape comment créer un donjon et sera particulièrement utile aux MD débutants. Une partie de ce donjon est déjà dessinée et suffisamment de détails sont fournis pour éviter au MD de tout inventer. Si cet exemple est utilisé en jeu, il est préférable que les joueurs ne lisent pas ce qui suit. Les lettres (A-F) correspondent à celles utilisées dans la procédure (pages 129 à 131) et illustrent chaque étape consécutivement.



A. CHOIX D'UN SCÉNARIO : Il y a bien longtemps de cela, le château-fort hanté était la résidence de la famille Rodemus. Abandonné depuis plusieurs années après la mystérieuse disparition de la famille, il parait qu'il est maintenant hanté. Les gens de la ville disent avoir vu d'étranges lueurs et entendu des bruits bizarres en passant près des ruines.

Tout récemment, une tribu de gobelins a lancé des raids dans la campagne environnante. Lors de leur dernier raid, ils ont capturé une douzaine de prisonniers. Les prisonniers sont tous apparentés aux personnages des joueurs, et ceux-ci se sont unis pour aller délivrer leurs parents. Le groupe a suivi la piste des gobelins qui l'a mené jusqu'au château, directement devant la seule et unique porte de la tour est.

La plus grande partie du château est en ruines. Il n'en reste plus que deux tours reliées par un poste de garde, et seul le rez-de-chaussée de ces tours est intact. Le château était construit en blocs de granit maintenant érodés par le temps. La porte de la tour est en bois et une de ses charnières est rongée par la rouille.

(Les trois paragraphes ci-dessus servent d'exemples sur le type de renseignements que le MD peut lire aux joueurs avant de commencer l'aventure. Il devra rédiger des notes décrivant le reste du donjon, mais ces informations ne pourront pas être communiquées aux joueurs dans l'immédiat).

Ce que les joueurs ignorent, c'est que les Rodemus sont devenus une famille de rats-garous qui vivent toujours dans les souterrains du vieux château. La famille Rodemus s'est alliée avec les pillards gobelins qu'elle utilise pour sonder les forces des contrées environnantes. Si les raids entrepris dans la région indiquent que la population opposera peu de résistance en cas d'attaque, ils ont l'intention de lever une armée de gobelins et de monter une offensive générale. Ces renseignements seront révélés aux joueurs au fur et à mesure que l'aventure progresse.

B. CHOIX DU CADRE : Le château-fort a deux tours reliées par un poste de garde. Les étages supérieurs se sont effondrés, seul le rez-de-chaussée de ces bâtiments subsiste. Le reste du château est complètement en ruines. L'intérieur des deux tours devrait être quasi similaire (mais pas identique). Le poste de garde est divisé en deux sections par ce qui était autrefois l'entrée principale. L'intérieur du poste de garde sera semblable à celui des tours mais il y aura moins de salles (voir les plans du donjon page 147).

Les catacombes (2e niveau du donjon) sont une série de cavernes et de cryptes où les ancêtres de la famille Rodemus sont enterrés. Le 3e niveau, sous les catacombes, est une espèce de labyrinthe qui sert de repaire aux rats-garous Rodemus. Les prisonniers sont répartis un peu partout à tous les niveaux, mais les plus importants d'entre eux sont séquestrés au centre même du dédale des rats-garous.

C. CHOIX DES MONSTRES SPÉCIAUX : Au 1er niveau, les monstres les plus communs sont les gobelins. Parmi les autres monstres communs du 1er niveau, on trouve : des rats géants (chassés peut-être par des furets géants), des bandits et des hobgobelins. Les monstres communs dans les catacombes du 2e niveau sont des goules, des zombies, des squelettes, des gobelins, des hobgobelins et des rats géants. Les monstres communs dans le dédale du 3e niveau sont des rats-garous, des hobgobelins, des gobelours et des thouls, plus au moins un nécrophage et un doppelganger.

D. DESSIN DU PLAN DU DONJON : Pour vous rendre la tâche plus facile, les tours sont carrées plutôt que rondes. La tour étant petite, l'échelle est de 2 m pour un carreau. Il faut tout d'abord assurer un passage entre le 1er et le 2e niveau. Il s'agit ici de la salle n° 4 avec une trappe au plancher donnant sur un escalier en colimaçon qui mène aux catacombes. On dessine ensuite l'entrée de la tour elle-même. Les murs extérieurs sont épais de 6 m. Plutôt que d'avoir un gobelin de garde à la porte d'entrée, on aménage une fosse piégée dans le couloir. On dessine ensuite les autres salles en s'assurant que les personnages des joueurs auront bien à traverser plusieurs salles avant d'atteindre la salle n° 4 (peu importe le chemin qu'ils prennent). Pour finir, le MD décide que la salle n° 4 renfermera des hobgobelins gardant 2 prisonniers, la salle n° 5 sera un baraquement pour les gobelins et la salle n° 9 sera un poste de guet gobelin. N'ayant aucune préférence quant à la distribution des monstres, trésors ou pièges dans les autres salles, celles-ci seront remplies au hasard.

E. REMPLISSAGE DU DONJON :
Salle n° 1 : Le MD lance tout d'abord 1d6 pour savoir ce que cette salle renferme. Le résultat du dé est 5. Il n'y a donc ni pièges ni monstres. Il lance à nouveau le dé pour les trésors : 4 indique qu'il n'y en a pas non plus. Cette salle n'a donc ni monstre, ni trésor, ni piège.

Salle n° 2 : Le résultat du dé est 2, ce qui indique la présence de monstres. Le MD se réfère au tableau des Monstres errants (niveau 1) et lance 1d20 ; le résultat est 3 et indique que ce sont des araignées crabes (Type de trésor U). La description du monstre indique que 1 à 4 araignées crabes apparaissent normalement. Le MD lance 1d4, le résultat du dé est 1, il n'y a

donc qu'une araignée crabe. Il lance 1d6 pour vérifier s'il y a un trésor, le résultat obtenu est 2 et un trésor est donc bien présent. En lançant le d% et en se reportant au tableau des **Types de trésors**, voici les résultats :

Type de trésor	Liste pour le type "U"	Résultat du dé	Résultat
Pièces de cuivre	10% 1-100	21	Pas de cuivre
Pièces d'argent	10% 1-100	02	Argent présent
Pièces d'électrum	Aucune	-	Inutile de lancer le dé
Pièces d'or	5% 1-100	23	Pas d'or
Pièces de platine	Aucune	-	Inutile de lancer le dé
Pierres précieuses/ Bijoux	5% 1-4	59 14	Pas de pierres précieuses Pas de bijoux
Objets magiques	2% 1 au choix	86	Pas d'objets magiques

Il faut lancer le dé à la fois pour les pierres précieuses et pour les bijoux. Le seul trésor présent, ce sont des pièces d'argent. Le d% va aider à déterminer la quantité. Le résultat 99 indique que l'araignée crabe garde un trésor de 99 pièces d'argent. Le MD décide que le trésor est trop petit pour placer un piège spécial : le remplissage de cette pièce est terminé.

Salle n° 3 : Le MD lance 1d6 pour vérifier ce qu'elle renferme : 3 indique qu'il y a un piège. Il lance le dé à nouveau et 1 indique qu'il y a un butin ou un trésor quelconque. En lançant le d% et en utilisant le tableau des **Trésors non gardés,** voici les résultats :

Type de trésor	Liste	Résultat du dé	Résultat
Pièces d'argent	100 x 1d6	-	Il y a toujours de l'argent
Pièces d'or	50% 1d6 x 10	76	Pas d'or
Pierres précieuses	5% : 1d6	51	Pas de pierres précieuses
Bijoux	2% : 1d6	90	Pas de bijoux
Objets magiques	2% : 1 au choix	01	1 objet magique

Il lance 1d6 pour les pièces d'argent : 4 indique qu'il y en a 400. Pour déterminer quel est l'objet magique présent, il lance le d% et 44 indique qu'il y a 1 potion avec les pièces d'argent. Le MD lance le d% et en se référant au tableau des **Potions** il trouve que cet objet magique est une **potion de guérison**. Pour le piège, le MD sélectionne une capsule de gaz somnifère qui éclatera lorsque le trésor sera manipulé.

Salle n° 4 : Le MD sélectionne 4 hobgobelins pour occuper cette salle avec 2 prisonniers et quelques trésors. En lançant le dé selon le Type de trésor pour les hobgobelins (D), on trouve que les monstres ont 3.000 pièces d'argent et 1-8 bijou(x). Puisque 4 hobgobelins seulement sont de garde (sur un maximum possible de 24, soit ⅙ du No Rencontré), le nombre des pièces d'argent est réduit à ⅙ (tombe donc à 500) et on ne conserve qu'un bijou. 3d6 sont lancés pour déterminer la valeur du bijou : le résultat indique qu'il vaut 1.100 pièces d'or. Il y a une trappe dans le sol de la pièce qui conduit aux niveaux inférieurs.

Salle n° 5 : C'est le baraquement des gobelins. Les lancers de dés n'indiquent ni piège, ni trésor.

Salle n° 6 : Les résultats obtenus aux dés étant 5 et 3, cette salle est donc vide.

Salle n° 7 : Le résultat de 1 (avec 1d6) indique qu'il y a un monstre. Le résultat de 11 avec 1d20 indique que c'est un limon vert. Le résultat du dé pour les trésors étant 4, il n'y a donc rien d'autre que le monstre dans cette salle.

Salle n° 8 : Comme la salle 6, celle-ci est vide.

Salle n° 9 : Quatre gardes gobelins sont placés dans cette salle. Les dés indiquent qu'ils n'ont aucun trésor. Mais le MD a placé une porte secrète dans cette salle.

F. MISE AU POINT DES DERNIERS DÉTAILS : Maintenant que toutes les salles sont remplies, il est utile de mettre par écrit la description des salles du donjon et de s'occuper des derniers détails. La description devra être suffisamment complète car c'est tout ce dont le MD disposera (avec le scénario) pour mener la partie de façon efficace.

Au fur et à mesure qu'il développe le château-fort, le MD doit créer l'atmosphère qui règne dans une maison hantée en ajoutant des bruits effrayants et des apparitions fantomatiques qui surgissent dans des endroits étranges (mais qui sont inoffensives). Quelques-uns des monstres devraient être des **morts-vivants** (squelettes, zombies ou nécrophages). Le MD devra toutefois veiller à ne pas déséquilibrer le donjon en plaçant trop de **morts-vivants**.

Dans la description ci-dessous, les monstres seront présentés de façon standard. Cette manière de procéder sera appliquée à chaque fois que les monstres de D&D sont utilisés.

- Nom du monstre (Classe d'armure, Dés de vie ou niveau, Points de vie, Déplacement, Nombre d'attaques, Dégâts, Jets de protection comme, Moral, Alignement).

On utilisera les abréviations standard suivantes :

- Nom du monstre (CA, DV, pv, DE, AT, DG, JP, Mo, AL)

Les jets de protection des monstres étant basés sur les classes de personnages, les abréviations standard suivantes seront utilisées après "JP" : G = Guerrier, C = Clerc, V = Voleur, M = Magicien, N = Nain, E = Elfe, T =Tinigens, HN = Homme Normal. Chaque description de salle commencera par le n° de la salle en question, puis ses dimensions entre parenthèses. Pour les points cardinaux, les abréviations seront N, S, E et O pour Nord, Sud, Est et Ouest. Par exemple, (8 m N-S, 4 m E-O) signifie que la pièce mesure 8 m de long et 4 m de large. "Carrée" indique qu'elle est aussi longue que large.

DESCRIPTION DU DONJON

Salle n° 1 (6 m E-O, 4 m N-S) : Cette pièce parait avoir servi autrefois de chambre à coucher. Elle est meublée de façon appropriée mais le bois est moisi et pourri. Elle ne contient ni monstre, ni trésor, ni piège. Le plancher a de toute évidence été balayé pour enlever toutes les empreintes.

Salle n° 2 (4 m E-O, 6 m N-S) : Cette salle était autrefois un poste de garde (à l'époque où le château-fort n'était pas encore en ruines). Une tapisserie défraichie et en lambeaux représentant une scène de chasse sépare la pièce en deux. Une araignée crabe (CA 7, DV 2*, pv 10, DE 36 m (12 m), AT 1, DG 1-8 + poison, JP G :1, Mo 8, AL Neutre) est suspendue sur le bord de la tapisserie le plus éloigné des joueurs (ceci quelle que soit la porte par laquelle ils rentrent). Au nord de la tapisserie se trouvent une table et trois chaises en bois. Quelques cartes moisies trainent sur la table. Contre le mur ouest il y a un coffre en bois contenant 99 pa (pièces d'argent). Toucher ce coffre déclenchera une attaque immédiate de l'araignée crabe.

8

Salle n° 3 (6 m E-O, 8 m N-S) : Sur les murs nord et sud de cette salle sont gravés des visages humains qui semblent vous épier. En regardant de près, on peut remarquer sur le mur de la face nord une fissure tout autour d’un des visages à l’air particulièrement sinistre. Le visage est placé sur un axe et peut pivoter. Il dissimule un petit coffre-fort en fer encastré dans le mur. Le coffre est piégé avec un gaz **somnifère** qui s’échappera à moins de désamorcer le piège. Le gaz se répandra dans une zone de 3 m de diamètre et a des effets identiques à ceux du sort **sommeil**. Cependant, toute créature réussissant un jet de protection contre le Poison ne sera pas affectée. Le coffre renferme 400 pièces d’argent et 1 flacon sans étiquette rempli d’un liquide transparent (une **potion de guérison**).

Salle n° 4 (carrée, 6 m de côté) : C’était le bureau du Commandant de la Tour, mais tous les meubles ont été enlevés. Deux prisonniers terrifiés, pieds et mains enchainés, sont blottis dans un coin. Ils sont gardés par quatre hobgobelins (CA 6, DV 1+1, pv 7, 9, 4, 5, DE 27 m (9 m), AT 1, DG 1-8, JP G : 1, Mo 8, AL Chaotique) qui combattront quiconque tente de les libérer. Le plus grand des hobgobelins a sur lui un coffret en fer verrouillé contenant 500 pa et un collier orné de pierreries valant 1.100 po. Au milieu de la salle, recouverte par un tapis, se trouve une trappe dans le sol conduisant au 2e niveau.

Salle n° 5 (carrée, 6 m de côté) : Cette salle était l’ancienne chapelle du château. Sur l’autel maintenant recouvert de poussière se trouve une statuette couverte de crasse représentant un homme musclé ayant une tête de rat.

La plupart des 12 gobelins (CA 6, DV 1-1, pv 5 chacun, DE 18 m (6 m), AT 1, DG 1-6, JP HN, Mo 7, AL Chaotique) sont endormis sur des couchettes rudimentaires le long des murs ou jouent aux dés dans un coin pendant que deux d’entre eux surveillent la porte. Si le groupe fait beaucoup de bruit dans le couloir, tous les gobelins seront réveillés lorsqu’il entrera. Ils n’ont pas de trésor.

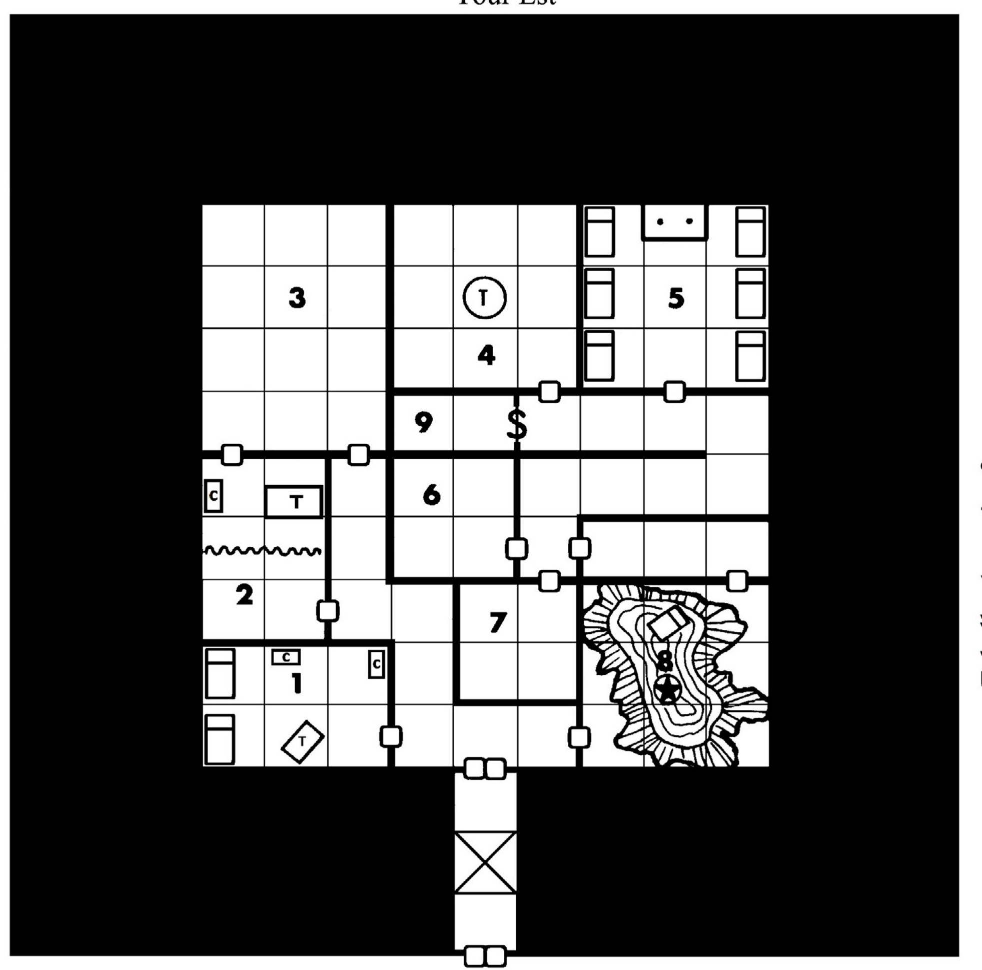
Salle n° 6 (carrée, 4 m de côté) : Il est difficile de savoir quel était l’usage de cette pièce. Elle est vide à part quelques bouts de bois qui indiquent que les meubles ont été mis en pièces (probablement pour faire du feu). Il n’y a ni monstre, ni piège, ni trésor.

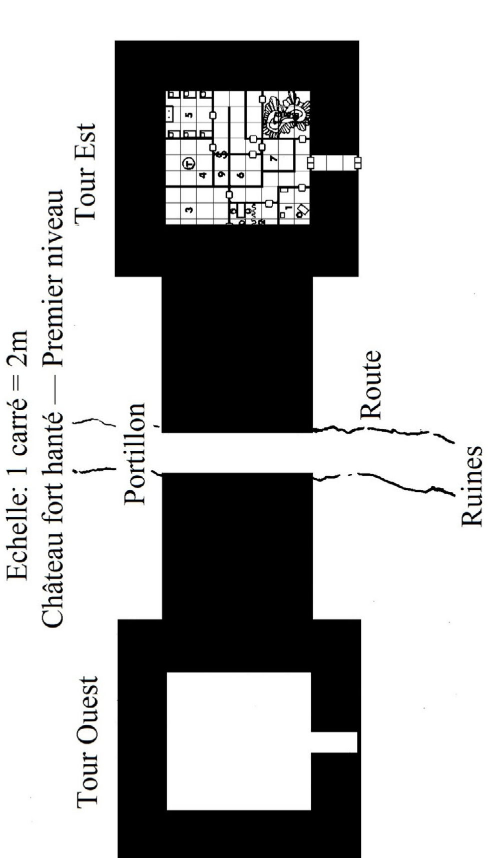
Salle n° 7 (carrée, 4 m de côté) : Cette pièce est similaire à la **n° 6**, mais un limon vert (CA nulle, DV 2*, pv 13, DE 1 m (30 cm), AT 1, DG spécial, JP G : 1, Mo 12, AL Neutre) est accroché au plafond. Un groupe qui fera attention remarquera la présence du limon vert, mais un groupe imprudent ne le verra que lorsqu’il tombera sur l’un de ses membres.

Salle n° 8 (carrée, 6 m de côté) : Cette pièce était le baraquement des gardes. Le plancher s’est effondré et le plafond a des fuites, ce qui a pour résultat la nappe d’eau croupie, profonde d’un mètre, qui se trouve au milieu de la pièce. Un lit de camp détrempé flotte dans l’eau. Au fond de la nappe repose une statue en fer rouillé d’une jeune guerrière. On peut traverser la nappe d’eau sans problème, la statue n’est pas dangereuse et n’a aucune valeur.

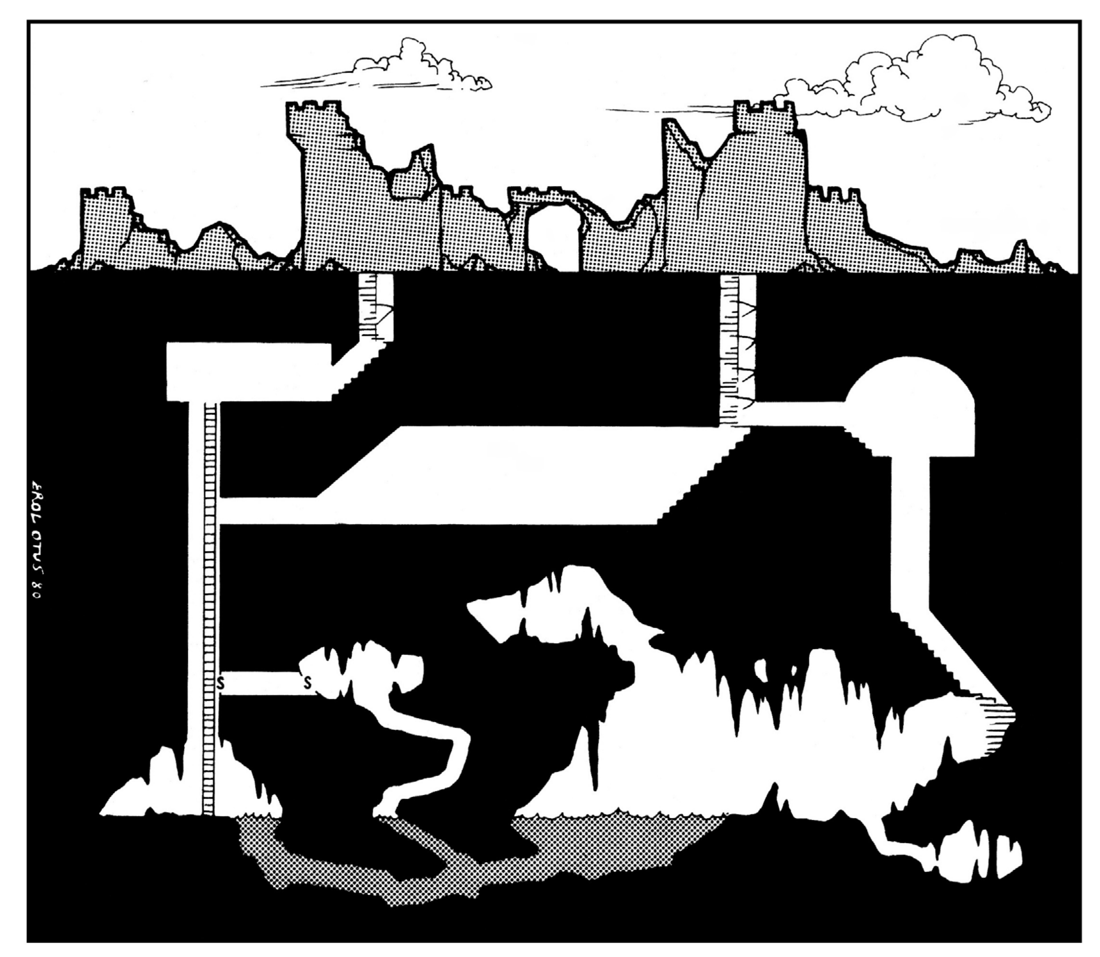
Salle n° 9 (2 m E-O, 4 m N-S) : Ce petit réduit pourvu d’une porte secrète était utilisé pour épier les individus circulant dans le couloir. On y trouve maintenant 4 gobelins (CA 6, DV 1-1, pv 5, 3, 4, 1, DE 18 m (6 m), AT 1, DG 1-6, JP HN, Mo 7, AL Chaotique) épiant tous ceux qui abordent le couloir. Ils n’ont aucun trésor.







8



porte	porte à sens unique et secrète	puits	colonne en roche
porte à deux battants	fosse ouverte	nappe d'eau	stalactite
porte secrète	fosse couverte	estrade	stalagmite
porte à sens unique	piège	autel	gravats
fausse porte	escaliers	cheminée	crevasse
porte à tourniquet	escalier/ trappe en pente	table/ coffre	trou en siphon
porte cachée	escaliers en colimaçon	lit	passage submergé
porte voûtée	escaliers naturels	rideau	passage souterrain
porte ouverte	échelle	fenêtre	dépression
herse	pente glissante	archère	nappe d'eau ou lac
trappe au plafond	statue	rampe	cours d'eau
trappe par terre	pilier	mur imaginaire	bord surélevé
trappe secrète	fontaine	mur en roche	cheminée naturelle

Exemple d'expédition dans un donjon

La situation : Ce groupe est formé de 4 personnages du 2e niveau et d'un nain du 1er niveau : Morgane Ironwolf la guerrière (porte-parole), Silverleaf l'elfe, Fredrik le nain, Sœur Rebecca la clerc et Black Dougal le voleur. Après s'être équipés, ces personnages ont voyagé jusqu'au château-fort hanté et ont découvert la trappe dans la salle n° 4 qui mène au second niveau. Étant le porte-parole, Morgane annonce au MD les actions du groupe après que les personnages ont décidé ce qu'ils vont faire.

MD : "Après avoir tué les hobgobelins, vous ouvrez la trappe et vous découvrez un escalier en colimaçon".

Morgane : "Nous descendons l'escalier".

MD : "Après 10 m, vous atteignez un palier rond donnant accès à 2 nouveaux escaliers. L'un descend vers l'est et l'autre vers l'ouest".

Morgane : "Fredrik va regarder du côté de l'escalier est et Silverleaf du côté de l'escalier ouest. Que voient-ils ?"

MD : "Ils ne peuvent voir que de 6 à 9 m car les torches que vous transportez faussent leur pouvoir d'infravision. L'escalier vers l'ouest descend pendant 3 m et tourne brusquement vers le sud. L'escalier est descend au moins pendant 9 m. Fred sent aussi une forte odeur de moisi venant d'en bas".

Fredrik : "Hé, il y a quelque chose là en bas, ça ne me plaît pas du tout !"

Morgane : "Est-ce que quelqu'un veut prendre l'escalier est ? ... OK, on prend escalier ouest alors".

MD : "Vous descendez l'escalier ouest pendant 3 m, puis il tourne dans la direction sud et continue encore pendant 6 à 9 m. Vous arrivez alors dans un couloir large de 6 m qui va d'est en ouest. À 4 m dans le couloir ouest vous apercevez une porte sur le mur nord".

Rebecca (qui dessine le plan) : "C'était le mur nord ?"

MD : "Oui, la porte est dans le mur nord."

Morgane : "Nous nous dirigeons vers la porte. Silverleaf, Black Dougal et moi écouterons."

MD : "Comme vous entrez dans le couloir, une brise venue de l'ouest fait vaciller les flammes de vos torches."

Rebecca : "Est-ce qu'elle est assez forte pour les éteindre ?"

MD : "Non" (sur un ton amusé) "Pas encore."

Morgane : "Donc nous écoutons à la porte."

MD (lançant 3 dés pour écouter) : "Vous n'entendez rien."

Morgane (après avoir discuté avec les autres) : "Nous nous éloignons de la porte et prenons le passage vers l'ouest."

MD : "Après 10 m, il y a un autre passage de 4 m de large qui part vers le sud. Le couloir principal continue vers l'ouest. La brise devient plus forte et les flammes de vos torches vacillent de plus en plus."

Fredrik : "Je n'aime pas ça du tout."

Dougal : "Tu as l'infravision."

Morgane : "Nous prenons le passage latéral."

MD : "OK. Après 16 m vous trouvez des portes à l'est et à l'ouest. Le passage continue vers le sud."

Morgane : "Silverleaf, Fredrik et Black Dougal écouteront à la porte ouest."

MD (lançant les dés) : "Black Dougal entend des marmonnements."

Dougal : "Est-ce que je comprends ? Je parle la langue commune, l'Orque, le Gobelin et l'Elfe."

MD (relance le dé après avoir décidé que Dougal a une chance de reconnaître le langage Gobelin à travers l'épaisse porte) : "Non, les voix sont trop faibles."

Morgane : "Nous sommes prêts à combattre. Fred et moi allons enfoncer la porte."

Dougal : "Je garde l'arrière."

MD : "OK, le groupe est prêt avec Black Dougal gardant l'arrière. (Il lance le dé pour savoir si la porte est enfoncée) "Elle s'ouvre. Vous voyez 6 gobelins."

Fredrik : "Laissez-les-moi !"

MD : "Vous ne pouvez pas être surpris, mais ils peuvent l'être..." (Il lance le dé pour l'effet de surprise) "Non. Lancez pour l'initiative."

Morgane : "Fred a obtenu un 2."

MD (il lance les dés) : "Les gobelins ont l'initiative." (Il lance le dé pour la réaction des gobelins) "Ils doivent t'avoir entendu Fred, ils chargent en hurlant : "Tuez le nain ! Réduisez-les en chair à pâté." (Le combat est maintenant résolu, les scores de moral ont été vérifiés, etc. Les gobelins se battent jusqu'à ce qu'ils soient tous morts. Il est temps de vérifier la présence de monstres errants, mais le résultat du jet de dé du MD indique qu'il n'y en a pas).

Morgane : "Comment est la pièce ? Nous vérifions aussi le sol et le plafond."

MD : "La pièce a 6 côtés et mesure 10 m de largeur sur 6 m de hauteur. La porte par laquelle vous êtes entrés est la seule que vous voyez. Il n'y a rien de particulier quant au sol ou au plafond. À côté des corps des gobelins se trouvent un coffre en bois le long du mur nord-est et un tas de vieux chiffons dans le coin nord."

Morgane : "Silverleaf essaie de trouver des portes secrètes, Fred les pièges, Black Dougal examine le coffre et Soeur Rebecca garde la porte. Je fouille les chiffons avec mon épée – est-ce qu'il y a quelque chose qui bouge ?"

MD (après avoir lancé les dés pour les chances de détecter quelque chose) : "Silverleaf remarque qu'un des blocs de pierre dans le mur sud-ouest est légèrement décoloré. Fred ne voit aucun piège. Le coffre est de la taille d'une petite malle, loqueté mais pas fermé à clef. Morgane : rien ne bouge dans les chiffons."

Fredrik : "Je vais regarder ce bloc de plus près."

Morgane : "Fred examine le bloc."

Fredrik : "Pour les pièges"

Morgane : "Ah ok Fred ; pour les pièges."

Dougal : "Je cherche aussi pour voir s'il y a des pièges sur le coffre."

MD (lance le dé pour Fred, bien que le bloc ne soit pas piégé. Le MD lance le dé pour la faculté de "détection des pièges" qu'a Dougal. Le résultat du dé indique que Dougal a échoué et qu'il n'a pas trouvé l'aiguille empoisonnée dans le loquet). "Aucun d'entre vous ne trouve de piège."

Fredrik : "Je pousse, je tire et j'essaie de faire jouer ce moellon."

MD : "Quand tu le pousses, une porte secrète s'ouvre dans la partie ouest du mur sud-ouest. Tu vois un couloir de 2

m de large qui mène vers le sud pendant 10 m et aboutit à une porte."

Morgane : "Fredrik et Silverleaf garderont la porte secrète et Black Dougal ouvrira le coffre. Je fouillerai dans les chiffons. Quelque chose qui ressemble à une cape ou des bottes ?"

MD : "Black Dougal, tu découvres que tu n'as pas pris garde à une minuscule aiguille décolorée dans le loquet. Lance les dés pour essayer un jet de protection contre le Poison !"

Dougal (il lance) : "Manqué."

MD : "Black Dougal s'écrie "Poison" et s'écroule sur le sol. Il parait mort."

Fredrik : "Je prends son sac pour transporter le trésor."

Rebecca : "Je vais lui donner les derniers sacrements de mon église."

MD : "OK. Pendant ce temps, Fred, tu découvres que le coffre est plein de pièces d'argent, peut-être 2 000. Morgane, tu trouves une paire de vieilles bottes mais rien qui ne ressemble de près ou de loin à une cape."

Morgane : "Fredrik videra le coffre de son contenu et cherchera un éventuel double-fond. J'essaierai les bottes pour voir si je peux me déplacer en silence - une paire de bottes elfiques peut toujours être utile !"

MD (lançant les dés à nouveau pour voir s'il y a des monstres errants) : "Fred trouve que le coffre a un double-fond et qu'il renferme une boîte en ivoire sculpté contenant 2 bracelets en or sertis de jade."

Fredrik : "Quelle est leur valeur approximative ?"

MD : "Tu penses que la boite à bijoux vaut 100 po et chaque bracelet environ 600 po. Il semble que Morgane puisse se déplacer très silencieusement."

Morgane : "C'est fantastique ! Je vais mettre le coffret et les bijoux dans mon sac et surveiller la porte pendant que les autres, un par un, rempliront leur sac d'argent."

Fredrik : "Je vais vider le sac de Dougal et le remplir de pièces."

MD : "OK. Cela va durer 4 tours". (Il lance les dés à nouveau pour vérifier la présence de monstres errants. Tandis que le groupe finit de remplir les sacs, une troupe de bandits s'approche. Comme Morgane surveille la porte, le MD donne gros à parier qu'elle entendra les bandits approcher. "Alors que vous finissez de remplir vos sacs, Morgane entend un lourd martèlement de bottes provenant de la direction nord, et qui va en s'amplifiant."

Morgane : "Nous allons opérer une retraite éclair par la porte secrète. Fred passera en premier, puis moi, Silverleaf et Sœur Rebecca en dernier. Elle refermera la porte derrière nous."

Fredrik : "Attendez que je prenne Dougal. Nous ne pouvons pas le laisser comme ça."

MD : "OK. Comme vous atteignez la fin du passage secret, vous entendez un cri et des voix venant de la pièce derrière vous. Ils ont découvert les outils et les rations de Black Dougal"

Morgane : "Quoi ? Personne n'a pensé à les prendre !!!"

Tous : "Non"

Morgane : "Zut ! À partir de maintenant nous allons être extrêmement prudents. De toute façon, Fred va écouter à la porte. Mon arc est prêt."

MD (il lance le dé) : "Tu n'entends rien, Fred."

Morgane : "Fred va enfoncer la porte."

MD (il lance le dé) : "Elle est ouverte. Vous voyez une salle carrée de 10 m de côté et 6 m de haut. Votre porte est dans la partie ouest du mur nord. Vous ne voyez pas d'autre sortie. La pièce parait vide."

Rebecca : "Qu'est-ce qu'il se passe derrière nous ? "

MD : "Les voix se sont tues, vous n'entendez plus rien."

Morgane : "Nous allons fouiller cette pièce dans les moindres recoins pendant au moins 2 tours. Silverleaf et Soeur Rebecca cherchent s'il y a des portes secrètes et Fred cherche si des murs sont pivotants. Je garde l'arrière."

MD (lançant le dé pour les monstres errants) : "OK. Vous cherchez pendant 2 tours. Vous ne trouvez rien, mais vous, vous êtes découverts. Une porte secrète que Soeur Rebecca et Silverleaf n'ont pas remarquée dans le mur sud s'ouvre, et 2 hobgobelins entrent..."

(À ce stade, l'échelle de temps passe de tours à rounds. Cette rencontre est l'exemple figurant dans le chapitre **EXEMPLE DE COMBAT**, page 56)

DESCRIPTION ET CARTES D'UN EXEMPLE DE CONTRÉE SAUVAGE

Remarque : cet exemple est destiné à l'usage exclusif du MD. Si en tant que joueur vous souhaitez vous aventurer dans cette contrée, stoppez votre lecture dès maintenant. Les informations qui suivent seront dévoilées aux joueurs par le MD au fur et à mesure de leurs explorations.

8

Carte : le Grand Duché de Karameikos

Informations générales : cette carte, dont l'échelle est de 10 km par hexagone, représente une partie du Grand Duché de Karameikos. Cette vaste étendue de contrées sauvages et de terres non habitées est revendiquée par le duc Stéfan Karameikos III. Mais si sur le papier le territoire prétendument contrôlé est très étendu, il s'avère qu'en fait de grandes portions de celui-ci sont tenues par des humanoïdes et des monstres. Les deux zones principalement peuplées sont la côte près de la cité de Spécularum et la Baronnie de l'Aigle Noir située dans le golfe d'Halag.

Le climat de la région représentée sur cette carte est généralement tempéré et doux ; les hivers sont courts avec peu ou pas de chutes de neige et les étés sont longs. Les précipitations sont abondantes mais pas excessives et les vents d'est apportent de fraîches brises en provenance de la mer.

La chaîne de montagnes qui longe la partie nord de la carte est connue sous différents noms selon les peuples qui vivent là : ceux-ci sont les Pics Noirs, les Monts Cruth ou l'Altan Tepes. Les noms des deux grands fleuves qui parcourent la région ainsi que de leurs affluents sont laissés à l'appréciation du MD.

Du fait du climat, de grandes parties du territoire sont densément boisées. Les humains pratiquent des activités de bûcheronnage en lisière des forêts mais répugnent à s'y aventurer trop profondément sans raison valable. Le bois, qu'il s'agisse de feuillus ou de résineux, est une ressource essentielle de la région et est soit exporté, soit utilisé pour construire des navires dans les chantiers navals du port de Spécularum.

TERRITOIRES HUMAINS

Spécularum : à l'origine simple port de commerce fondé lors des premières explorations de la région, c'est aujourd'hui la capitale du Grand Duché de Karameikos. Environ 5.000 personnes vivent dans la cité et ses abords immédiats. Le Duc maintient une garnison permanente de 500 soldats mais peut, en temps de guerre, lever dans les campagnes environnantes une armée de 5.000 hommes. Une petite flotte de vaisseaux de guerre est stationnée dans le port.

La cité est principalement connue pour ses excellentes installations portuaires et ses chantiers navals. Côté terres, elle est protégée par une muraille tandis que côté mer, son port est encadré de 2 digues qui s'étendent de sorte à ne permettre de pouvoir y accéder que par un étroit passage. Le château du Duc surplombe le port, offrant à ce dernier une bonne protection.

Baronnie de l'Aigle Noir : cette partie du Duché a été attribuée à titre de fief au Baron Ludwig "L'Aigle Noir" von Hendriks. La localité principale est Noircastel, une sinistre forteresse. On dit que ses cachots sont remplis de ceux qui ont déplu au Baron, un homme extrêmement cruel et impopulaire. Celui-ci pourrait avoir des accointances avec des esclavagistes ainsi que des mercenaires peu recommandables. Le Baron entretient une garnison de 200 soldats qu'il utilise volontier pour réprimer les contestations et écraser les attaques menées par les non-humains.

Luln : peuplée principalement de gens ayant fuit la Baronnie de l'Aigle Noir, de marchands venus pour commercer avec le Baron et de non-humains ayant décidé de quitter la vie dans les contrées sauvages, Luln sert de ville de départ pour les aventuriers désireux d'explorer le Château Hanté, appelé également Château Koriszegy, ainsi que les terres environnantes. Ville ouverte et peu regardante au niveau des lois, elle peut fournir la plupart des besoins de base à tout groupe d'aventuriers. Elle n'a quasiment pas de défenses, comptant plutôt sur la bonne volonté et les forces du Baron et du Duc pour assurer sa protection. Sa population compte approximativement 500 habitants.

LES NON-HUMAINS

Gnomes : vivant dans les collines, les gnomes forment une communauté calme et solitaire. Ils font peu d'efforts pour entrer en contact avec le monde extérieur mais négocieront quand même avec d'éventuels commerçants qui passent. Il y a 620 gnomes qui vivent dans cette région, 250 d'entre eux habitant dans le repaire et les autres se répartissant par groupes de 100 maximum dans plusieurs petits avant-postes. Un conseil des anciens, élu par les gnomes et composé de 1 gnome de chaque avant-poste et de 3 gnomes du repaire, guide les membres de la communauté pour la plupart des décisions. Ce conseil joue le rôle de juge, gère les négociations commerciales et attribut les budgets pour la défense des différents avant-postes. Cependant, toute décision importante est soumise au vote de la population. Les étrangers désirant commercer avec les gnomes doivent d'abord présenter leur requête aux anciens. Si ces derniers ne l'approuvent pas (et les gnomes sont extrêmement peu enclins à s'impliquer dans les affaires d'un étranger), l'affaire est alors classée. Pour les cas où le conseil n'arrive pas à se décider, un vote général sera organisé. Si de fortes dissensions apparaissent au sein d'un des avant-postes et qu'aucune solution amiable n'est trouvée, alors la faction contestataire partira et établira un nouvel avant-poste dans la région. C'est ainsi que les territoires gnomes s'étendent, mais de façon très lente car cette désunion ralentit quelque peu ce processus.

Les gnomes sont d'excellents artisans, particulièrement doués pour les objets combinant le bois et le métal. Leurs produits se vendent à bon prix dans les territoires humains. Le commerce est toutefois rendu difficile non seulement du fait de la réticence des gnomes à établir des contacts avec autrui, mais aussi à cause des fréquentes escarmouches qui les opposent aux gobelins de la forêt.

Repaire gnome. Vue de la surface, cette zone semble n'être rien d'autre qu'un entrecroisement de nombreuses pistes laissées par des animaux. Toutefois, dissimulés un peu partout et soigneusement camouflés se trouvent des portes donnant sur le complexe de terriers souterrains ainsi que les conduits d'évacuation de fumées de ces derniers. Chaque porte possède un judas à travers lequel un garde gnome assure une surveillance permanente.

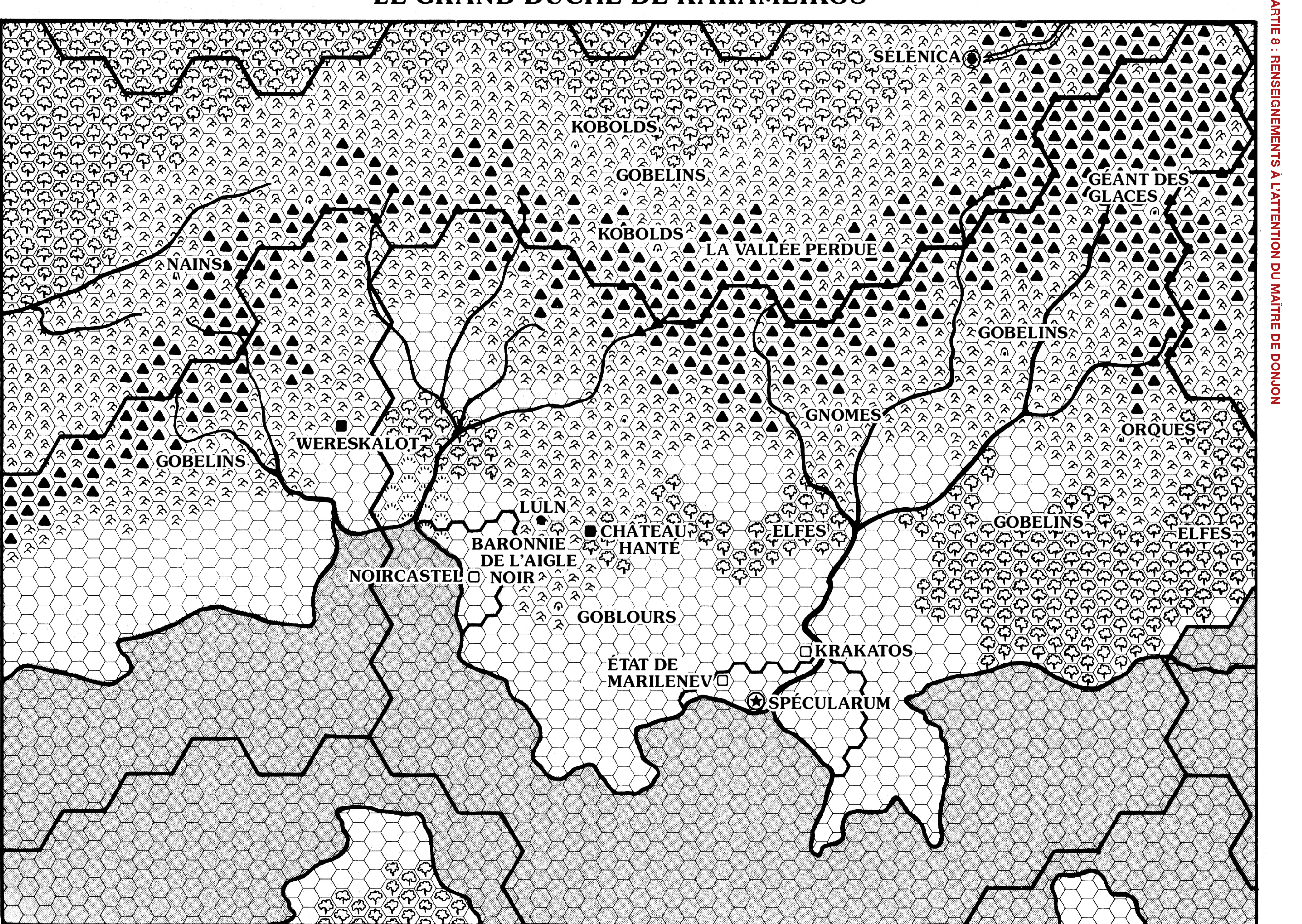


❖ **A. Postes d'observation :** situés sur les endroits les plus hauts de la colline, ces postes d'observation sont de petits tertres s'élevant juste au-dessus de l'herbe environnante. Ils sont percés de petites meurtrières qui offrent une vue panoramique aux deux gardes gnomes qui se trouvent à l'intérieur. Si des intrus s'approchent, les gardes déclencheront l'alerte en utilisant un sifflet à ultrasons à l'appel duquel les taupes géantes apprivoisées répondront.

❖ **B. Postes de garde :** près de chaque entrée se trouve un poste de garde occupé par 10 gardes gnomes. Leur devoir est d'arrêter tous les assaillants parvenant à pénétrer dans le complexe de terriers et de les contenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Chaque poste est muni d'un gong émettant une tonalité différente qui sera actionné en cas d'attaque.

❖ **C. Pièges et enclos pour animaux :** il s'agit de fosses couvertes d'une trappe et difficiles à distinguer du terrain alentours. Chacune mesure 3 m de profondeur et contient 1 à 6 furets géants que les gnomes ont dressés pour chasser les rats et autres petits animaux qui pourraient envahir les terriers. Ces fosses servent aussi de pièges, s'ouvrant sous le poids d'animaux même assez petits. De chaque côté de ces fosses se trouve un loquet secret qui est utilisé pour bloquer les trappes, permettant ainsi de passer dessus en toute sécurité.

Le reste du complexe est composé de pièces de vie, de cuisines, de salles de réunions ainsi que de celliers pour les gnomes qui résident là. La description de ces salles est laissée à l'appréciation du MD. Les murs, les plafonds et les sols des pièces et des couloirs sont lambrissés de solides planches de bois de sorte que la terre ne soit pas visible. Des lampes à huile sont fixées aux murs tous les 6 m environ ; celles-ci ne sont allumées que lorsque c'est nécessaire. Les salles sont meublées dans un style simple mais coloré et sont parsemées d'objets domestiques.


LE GRAND DUCHÉ DE KARAMEIKOS
SÉLÉNICA
KOBOLDS
GOBELINS
GÉANT DES GLACES
KOBOLDS
LA VALLÉE PERDUE
NAINS
GOBELINS
GNOMES
ORQUES
WERESKALOT
GOBELINS
LULN
CHÂTEAU HANTÉ
ELFES
GOBELINS
ELFES
BARONNIE DE L'AIGLE NOIR
NOIRCASTEL
GOBLOURS
KRAKATOS
ÉTAT DE MARILENEV
SPÉCULARUM

SYMBOLES CARTOGRAPHIQUES : ces symboles cartographiques standards sont proposés en deux tailles afin de pouvoir être utilisés avec des cartes à différentes échelles. Les symboles hexagonaux de grande taille sont pour les cartes détaillées à petite échelle (1 hex = 1,6 kilomètres), ceux de petite taille sont pour les cartes à grande échelle décrivant des zones plus vastes (1 hex = 60 kilomètres).

Château
Dégagé
Plateau ou falaise
Eau
Ruines
Forêt
Marais
Banquise
Capitale
Jungle
Volcan
Route
Cité
Désert
Prairies
Frontière
Ville
Montagnes
Terrain accidenté
Piste
Cavernes
Collines
Rivière

REPAIRE DES GNOMES

AVENTURES MARITIMES

La mer est un endroit impressionnant, peuplée de monstres féroces, parcourue de courants imprévisibles, couverte de brumes étranges, et le théâtre de tempêtes terribles pouvant réduire en miette les navires les plus solides. Cependant, le plus mortel des dangers que recèle la mer est peut-être le manque de points de repères. Une fois les côtes hors de vue, il ne reste plus grand-chose pour pouvoir se diriger. Une petite erreur de navigation ou une tempête soudaine peut faire irrémédiablement dévier un navire de sa route et ne plus la retrouver tant qu'une rive familière n'est pas enfin aperçue. Seuls les aventuriers les plus courageux et les plus endurants osent défier la mer !

Les déplacements sur les rivières et les lacs sont gérés de la même façon que ceux en mer (de même que les rencontres et les combats). Le MD peut, selon les circonstances, ajouter des restrictions du fait de la taille du navire, d'une vitesse réduite imposée par les méandres d'une rivière, etc. Le courant peut augmenter la distance parcourue (ou la réduire si le navire navigue à contre-courant) de 11-20 (1d10+10) kilomètres par jour. Des aléas particuliers tels que bancs de sable, rapides, chutes d'eau et monstres peuvent rendre les voyages sur les rivières et les lacs presque aussi risqués que ceux en mer !

NAVIRES

En général, les galères sont utilisées pour se déplacer le long des côtes. Les barges fluviales et les radeaux sont prévus pour la navigation sur les rivières et seront très certainement détruits s'ils s'aventurent en mer et s'éloignent trop du rivage. Ci-dessous est donné, pour chaque type d'embarcation, le nombre moyen de kilomètres parcourus en un jour. Lorsque deux distances sont indiquées, la première correspond à un déplacement à la rame et la seconde à un déplacement à la voile. Ramer durant une rencontre est bien plus rapide que le faire pour de longs trajets.

			Équipage					
Navire	Km/Jour	Mètres/ Round	Rameurs	Matelots	Soldats	Points de coque	CA	Charge (pièces)
Barge fluviale	60	18	8	2	-	20-40	8	30.000
Canoë	30	18	-	-	-	5-10	9	6.000
Chaloupe	30	9	-	-	-	10-20	9	15.000
Drakkar	30/150	27/45	-	75*	-	60-80	8	40.000
Galère, petite	30/150	27/45	60	10	20	80-100	8	20.000
Galère, grande	30/120	27/36	180	20	50	100-120	7	40.000
Galère, de guerre	20/120	18/36	300	30	75	120-150	7	60.000
Navire à voiles, petit	150	45	-	10	25**	60-90	8	100.000
Navire à voiles, grand	120	36	-	20	50**	120-180	7	300.000
Radeau	20	9	-	-	-	5 par 3x3 m	9	555/m²
Voilier	120	36	-	1	-	20-40	8	20.000

* Font également office de rameurs et de soldats

** Seulement sur les navires de guerre ; coût supplémentaire de ⅓

Points de coque. La capacité pour un navire de se maintenir à flot après avoir subi des dégâts structurels est indiquée par une valeur appelée *points de coque*. Les points de coque d'une embarcation sont très similaires aux points de vie d'un personnage ; un navire qui chute à zéro point de coque ou moins sombrera en 1-10 rounds. Durant ce laps de temps, il ne pourra plus se déplacer par ses propres moyens ni faire usage de ses armes de bord (catapulte, etc.) mais les membres d'équipage pourront quand même utiliser leurs armes individuelles.

Modifications apportées aux navires. Certains navires peuvent être modifiés pour le transport de troupes ou le combat. Les coûts engendrés et les résultats obtenus sont détaillés ci-dessous :

❖ **Ajout d'un rostre :** les petites et grandes galères peuvent ajouter un rostre pour un coût supplémentaire de ⅓ par rapport au prix original du navire. Les galères de guerre possèdent déjà un rostre (inclus dans leur prix).

❖ **Transport de troupes :** les petits et grands navires à voiles peuvent être convertis en transports de troupes en payant un coût additionnel équivalent à ⅓ du prix original du navire. Les transports de troupes bénéficient de ⅓ de points de coques supplémentaires par rapport à un navire normal et transportent deux fois plus de soldats qu'un navire de guerre.

❖ **Catapulte :** les drakkars, galères (tous types) et navires de guerre à voiles (tous types) peuvent être équipés d'une catapulte légère (leur utilisation en combat est expliquée plus loin). Les navires à voiles ordinaires, les transports de troupes et les autres types d'embarcations non mentionnées précédemment **ne peuvent pas** être équipés d'une catapulte. Une catapulte et ses munitions (au nombre de 20) pèsent 10.000 pièces.

MÉTÉO

Comme stipulé précédemment, les distances parcourues en un jour données dans le tableau ci-dessus sont une moyenne correspondant à des conditions de navigation normales. Si durant le trajet les vents sont constants et la mer calme, la distance parcourue pourrait alors être le double de ce qui est indiqué. Si la mer est agitée, ou si le navire est encalminé, alors cette distance pourrait être grandement réduite voire même nulle. Reportez-vous au paragraphe optionnel du **tableau des modificateurs aux déplacements nautiques** pour plus de détails.

En général, les galères restent proches des côtes car elles ne sont pas considérées comme étant suffisamment sûres en haute mer. De même, les barges fluviales, les radeaux et les voiliers seront à coup sûr détruits s'ils s'aventurent trop loin en mer ; toutes les règles concer-

nant les galères s'appliquent également à eux.

Si le tableau optionnel des **modificateurs aux déplacements nautiques** n'est pas utilisé, alors les règles qui suivent devraient être appliquées. Lorsqu'on navigue sur les mers et les océans, il y a toujours un risque que le temps ne soit pas propice au voyage. Lancez deux dés à six faces au début de chaque journée, un résultat de 2 indiquant qu'il n'y a pas de vent et un résultat de 12 signifiant qu'il y a une violente tempête. Les vaisseaux à voiles (mais pas ceux à rames) ne peuvent plus bouger s'ils sont encalminés et passent alors la journée entière dans le même hexagone ou carré. Les navires équipés de rames ne sont jamais stoppés par le manque de vent et ne sont donc pas affectés par un temps calme. S'il y a une tempête, les navires avec des voiles peuvent tenter d'y échapper en se mettant vent arrière. En faisant cela, le navire triple sa vitesse de déplacement normale mais sa direction est déterminée aléatoirement. Si durant son déplacement il ne rencontre aucune côte, alors il réussit à échapper à la tempête. Si par contre il rencontre une côte ou un rivage, il y a 75% de risques qu'il se brise dessus (le pourcentage restant signifie qu'il réussit à s'y mettre à l'abri). Les galères ne peuvent pas s'enfuir devant une tempête. Elles n'ont que 20% de chances de réussir à surmonter un tel coup de vent, un échec signifiant qu'elles sombrent. Toutefois, si la galère est en vue des côtes, il y a une chance qu'elle parvienne à y accoster avant d'être frappée par la tempête. Si le rivage est du terrain dégagé, la galère réussit automatiquement à accoster. Pour tout autre type de terrain, lancer un dé à six faces, un résultat de 1 ou 2 indiquant qu'elle réussit à se mettre à l'abri.

On considère que tous les personnages savent nager, à moins qu'une circonstance particulière les ait empêché d'acquérir cette connaissance. Un déplacement à la nage se fait à la moitié de la vitesse de déplacement normal que peut effectuer le personnage. Les personnages équipés de n'importe quel type d'armure métallique ne peuvent pas nager et vont donc couler et se noyer.

Tableau des modificateurs aux déplacements nautiques (optionnel)
Lancez 2d6 au début de chaque journée et appliquez le résultat.

Résultat du dé	Effet
2	Encalminé. *Aucun déplacement sauf si c'est à la rame*. Les déplacements à la rame se font à ⅓ de la vitesse normale afin de refléter la fatigue des rameurs.
3	Faible brise. **Tous les déplacements s'effectuent à ⅓ de leur vitesse normale**.
4	Brise légère. **Tous les déplacements s'effectuent à la moitié de leur vitesse normale.**
5	Brise modérée. **Tous les déplacements s'effectuent aux ⅔ de leur vitesse normale.**
6-8	Vents normaux. **Déplacements normaux.**
9	Forte brise. **La vitesse de déplacement normale est augmentée de ⅓.**
10	Vents forts. **La vitesse de déplacement normale est augmentée de 50%.**
11	Vents violents. **La vitesse de déplacement normale est doublée*.**
12	Tempête. **Une galère a 80% de risques de sombrer. La vitesse de déplacement normale est triplée et se fait dans une direction aléatoire**.**

*20% de risque pour une galère d'avoir une voie d'eau, 10% pour tous les autres types de bateaux. Tout navire qui prend l'eau voit sa vitesse de déplacement réduite de ⅓ jusqu'à ce qu'il puisse accoster et effectuer les réparations nécessaires.

**Lancez 1d6 : 1 = direction suivie précédemment, 2 = 60° tribord (à droite), 3 = 120° tribord, etc. Utilisez la règle donnée précédemment concernant la fuite devant une tempête.

RENCONTRES EN MER

Visibilité : par temps clair, les côtes sont visibles jusqu'à une distance de 40 km. Le MD peut réduire cette distance en fonction des conditions ambiantes : nuit, brouillard, brume, tempêtes, etc. Les navires qui ne voient plus les côtes sont perdus sauf s'ils ont un **navigateur** à bord. Les navires en approche (rencontre avec des pirates par exemple) peuvent être repérés et identifiés à une distance de 300 m par temps clair mais pas à plus de 40 m en cas de brouillard dense. Les rencontres avec les monstres s'effectuent à la distance habituelle en extérieur (de 36 à 216 mètres, voir page 48).

Surprise : les monstres surprennent les navires dans les conditions habituelles. Les navires ne bénéficient jamais de l'effet de surprise sauf en cas de conditions ambiantes particulières (brouillard par exemple).

Fuite : dès qu'une rencontre en mer a lieu, il est toujours possible d'effectuer une tentative pour **fuir** (aussi bien face à un autre navire qu'à un monstre). Les chances de parvenir à fuir sont calculées par rapport à la différence de vitesse entre les deux adversaires. Un lancer de dé est effectué pour chaque navire poursuivi.

Différence de vitesse (par round)	**Chances de fuite**
Le navire poursuivi est :	
Plus rapide que le poursuivant	80%
0-9 m/round plus lent	50%
10-18 m/round plus lent	40%
19-27 m/round plus lent	35%
28-36 m/round plus lent	25%
+ de 37 m/round plus lent	10%

Si la tentative de Fuite est réussie, le poursuivant a alors perdu de vue le navire poursuivi et ne peut plus essayer de l'attaquer avant le jour suivant (*à condition* qu'il le rencontre de nouveau). Si la tentative de Fuite n'est pas réussie, la poursuite s'engage, le poursuivant entamant son déplacement là où il a été aperçu (300 m par temps clair) et réduisant petit à petit la distance. S'il est dans le cas d'une *différence de vitesse* de 0-9 m (ou s'il est plus lent que le navire poursuivi), il se rapproche de 9 m par round. Si sa *différence de vitesse* est supérieure à 9 m/round, alors il se rapproche à la vitesse indiquée.

COMBAT EN MER

Le combat en mer se déroule en rounds de 10 secondes chacun, la phase d'éperonnage ayant lieu durant celle des tirs de projectiles. Dès que les navires se retrouvent l'un à côté de l'autre, les équipages peuvent tenter de monter à l'abordage en lançant d'abord des grappins. Pour gérer ce type d'action, il peut s'avérer utile de réaliser un croquis des ponts des bateaux en utilisant une échelle de 2 cm = 1,5 m. Sauf indications spécifiques, la plupart des attaques effectuées par des créatures aquatiques géantes ainsi que par certains sorts infligeront 1 point de dégâts structurels à la coque pour chaque tranche de 5 points de dégâts normaux infligés.



Catapultes. Des catapultes légères peuvent être installées sur certains navires. Elles peuvent lancer des pierres ou de la poix enflammée à une distance allant de 150 m jusqu'à 300 m (et donc pas sur des cibles proches).

Il faut 4 hommes pour qu'une catapulte légère soit utilisée avec un maximum d'efficacité. Tant que c'est le cas, elle peut lancer un projectile tous les 5 rounds, mais s'ils ne sont plus que trois ce sera alors tous les 8 rounds, et seulement tous les 10 rounds s'ils ne sont plus que 2 ; une catapulte légère ne peut pas être utilisée par une personne seule. Elle "touche" comme un guerrier d'un niveau égal au *nombre* d'hommes qui la manient. Ainsi, si elle est maniée par 3 hommes, alors le MD devra lancer le dé "pour toucher" comme s'il s'agissait d'un guerrier du 3e niveau. Il peut ajuster ce niveau selon certains facteurs (mer agitée, etc.).

Chaque pierre lancée par une catapulte affecte une zone de 3 x 3 m et inflige 3-18 points de dégâts structurels. La poix enflammée incendiera une zone de 3 x 3 m et infligera 1-6 points de dégâts structurels chaque tour. L'incendie peut se propager s'il n'est pas combattu par plusieurs hommes : 5 hommes éteindront le feu en 3 tours, 10 hommes en 2 tours et 15 hommes en 1 tour. Dans tous les cas, la poix brûlera toujours au moins un tour, quelque soit le nombre d'hommes envoyés pour l'éteindre.

Rostres. Les galères (grandes et petites) peuvent être équipées d'un rostre. Ceux-ci sont très utiles pour éperonner de grandes cibles telles que d'autres bateaux ou des créatures aquatiques géantes. Lorsqu'un éperonnage est effectué, la chance de toucher une CA 9 est 10. Pour chaque point de classe d'armure en dessous de 9, il faut rajouter 1 point au jet "pour toucher" (par exemple, il faut 12 pour toucher une CA 7). Le MD peut modifier ce chiffre selon la météo, la manœuvrabilité du navire, ou tout autre facteur. Si l'éperonnage contre un navire réussi, le rostre inflige 50-80 (1d4 + 4 x 10) points de dégâts structurels (rostre d'une petite galère) ou 60-110 (1d6 + 5 x 10) points de dégâts structurels (rostre d'une grande galère ou d'une galère de guerre) ; contre une créature aquatique géante, il inflige 3-24 (3d8) points de dégâts (rostre d'une petite galère) ou 6-36 (6d6) points de dégâts (rostre d'une grande galère ou d'une galère de guerre). Les petites cibles sont impossibles à toucher car elles sont capables d'esquiver un navire cherchant à les éperonner.

Réparer les dégâts infligés à un navire. Les dégâts structurels infligés à un navire peuvent être réparés au rythme de 1 point de coque par tour. Ceci nécessite qu'au moins 5 membres de l'équipage soient affectés à cette tâche pendant le tour complet. Du fait que les réparations effectuées en pleine mer sont rudimentaires, seule la moitié des points de dégâts subis peut être ainsi réparée, une réparation complète ne pouvant se faire que dans un port.

Dégâts aux navires. Les tentatives pour éteindre un incendie ou effectuer des réparations se font après que les dégâts structurels pour le round en cours ont été décomptés. Les membres de l'équipage assignés à ces tâches ne peuvent rien faire d'autre. Chaque tranche de 10% de points de coque en moins réduit la vitesse du navire de 10%. Pour chaque perte de 10% de rameurs, la vitesse à la rame est réduite de 10%.

Abordage. Si deux navires veulent mutuellement s'aborder, les lancers de grappins sont automatiquement réussis. Si seul un navire veut aborder l'autre, il doit alors obtenir un résultat de 1 ou 2 sur 1d6 pour y parvenir. Un lancer de grappins peut être tenté chaque round durant lequel les navires sont côte à côte. Une fois que les navires sont agrippés, l'abordage commence et se déroule ensuite comme un grand combat au corps-à-corps ; à noter toutefois que durant le premier round d'abordage, les attaquants subissent une pénalité de -2 à leurs jets "pour toucher" ainsi qu'à leur CA. L'abordage continue jusqu'à ce que l'un des deux équipages soit tué ou se rende.

POSTFACE

Ceci conclut les règles B/X du jeu DONJONS & DRAGONS. Il n'était pas possible de couvrir ici toutes les situations, mais les idées que nous donnons constituent tout le nécessaire pour des années de jeu. TSR publie également des modules à utiliser tout particulièrement avec les règles de D&D. Les modules de la série B (**B1 : En quête de l'inconnu, B2 : Le château-fort aux confins du pays, B3 : Le palais de la princesse Argenta**, **B4 : La cité perdue** et **B5 : Horreur sur la colline**) ainsi que ceux de la série X (**X1 : L'île de la terreur** et **X2 : Le château d'Ambreville**) sont d'excellentes sources d'idées pour enrichir votre campagne.

GLOSSAIRE

- **Alignement –** Profil définissant le comportement général des monstres et des personnages dans les règles de D&D.
- **Antre –** Caverne où vit un monstre.
- **Arme d'hast –** Tout type d'arme à deux mains courante au Moyen-âge, formée d'une lame ou d'une pointe acérée fixée sur un bâton en bois de 1,5 à 4 m de long. Les armes d'hast typiques sont les hallebardes, les piques, les vouges ou les guisarmes.
- **Aventure –** Chaque fois que le MD et les joueurs se rencontrent pour jouer à D&D.
- **Baliste –** Arme de siège antique ou médiévale ressemblant à une arbalète géante et tirant d'énormes carreaux.
- **Boîte à amadou –** Petite boite contenant des silex et de l'amadou utilisés pour faire du feu.
- **Campagne –** Toute série d'aventures se déroulant dans un même monde de fantaisie.
- **Caractéristique principale –** La caractéristique la plus importante pour une classe de personnage donnée.
- **Carreau –** Courte flèche utilisée dans une arbalète.
- **Catapulte –** Machine de guerre utilisée généralement lors de sièges pour lancer des blocs de roche ou d'autres projectiles à l'aide d'un levier ou d'un ressort.
- **Charge (magique) –** Énergie magique nécessaire pour faire fonctionner une baguette ou un bâton.
- **Classe –** voir Classe de personnage.
- **Classe d'armure (ou CA) –** L'armure portée par un personnage ou la protection naturelle d'un monstre contre les tirs de projectiles et les mêlées
- **Classe de personnage –** La profession que le joueur a choisie pour son personnage.
- **Concentration –** S'applique lorsqu'un personnage dirige toute son attention sur un objet ou une action en particulier, en évitant tout mouvement. S'il est distrait (attaqué par exemple), il perdra sa concentration.
- **Couverture –** Tout ce qui peut servir de protection contre une attaque sauf un bouclier.
- **Dé de vie –** Nombre de dés à jeter pour trouver combien de points de vie possède un monstre ou un personnage. Le type de dé utilisé dépend de la créature ou de la classe.
- **Dé de pourcentage (ou d%) –** On utilise un d10 pour obtenir un nombre entre 1 et 100. Le premier lancer donne les dizaines, le second donne les unités.
- **Demi-humain –** Créature humanoïde qui est aussi une classe de personnage (elfes, nains et tinigens).
- **Description –** Information utilisée par le MD qui décrit et donne les détails sur tout ce que contient un donjon.
- **d n° (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d%) –** Symbole qui permet de déterminer le type de dé à lancer. d20 est un dé à 20 faces.
- **Donjon –** Lieu souterrain et souvent parmi des ruines dans lequel s'aventurent les personnages.
- **Douve –** Fossé inondé entourant un château.
- **Durée –** Mesure de temps exprimée en rounds de combat, tours de jeu ou jours de jeu.
- **Élémental –** Relatif à une force ou un élément naturel. Par exemple, le feu était considéré comme un élément par les philosophes de l'antiquité.
- **Empathie –** Ressentir comme ou s'identifier à autre chose ou autrui.
- **Encalminé –** Ne pas pouvoir se déplacer à la voile du fait de l'absence de vent.
- **Encombrement –** L'équipement, trésor et autres fardeaux portés par le personnage (20 pièces = 1 kilo).
- **Forteresse –** Édifice fortifié construit pour protéger un lieu ou une population des agressions extérieures. Un château est une forteresse.
- **Fuite –** Tentative effectuée pour éviter une rencontre.
- **Galère –** Grand navire à rames, parfois doté de voiles, utilisé pour la navigation en eaux côtières.
- **Groupe –** Groupe de personnages ou créatures qui s'unissent pour partir à l'aventure ou pour n'importe quel but commun.
- **Herbe aux loups (Aconit) –** Petite plante à fleurs utilisée pour éloigner les lycanthropes.
- **Infravision –** Faculté qui permet de voir dans l'obscurité jusqu'à une certaine distance.
- **Initiative –** Lancer de dé qui détermine quel groupe agira en premier durant un combat.
- **Inverser –** Utiliser un sort de façon à produire des effets opposés à ceux habituellement engendrés par ledit sort.
- **Jets de protection (ou sauvegardes) –** Possibilité qu'a un personnage (chance, ruse, …) d'échapper aux mauvais effets de certains types d'attaques ou de les amoindrir.
- **Lancer de dégâts –** Ce lancer détermine combien de points de dégâts l'attaque a causé.
- **Lancer "pour toucher" –** Le nombre minimum qu'un attaquant doit obtenir pour toucher son ennemi durant un combat (n'est pas nécessaire pour certaines attaques).
- **Maître de donjon (MD) –** L'arbitre qui crée le donjon, fournit le scénario de la partie et dirige tous les monstres rencontrés.
- **Mêlée –** Combat au corps-à-corps qui survient lorsque les adversaires se trouvent à 1,5 m ou moins les uns des autres. Ils utilisent des armes, leurs griffes et leurs dents.
- **Module –** Série d'aventures passionnantes créées par TSR Hobbies, Inc., contenant des cartes, des descriptions et diverses informations à l'usage du MD pour enrichir sa campagne.
- **Monde perdu –** Une région isolée du reste du monde pendant une longue période et dans laquelle créatures et civilisations disparues partout ailleurs survivent encore.
- **Monstre –** Tout personnage ou créature qui n'est pas dirigé par un joueur.
- **Monstre enchanté –** Un monstre créé, invoqué ou animé par un pouvoir magique. Cela inclut les monstres normaux que les sorts ou les objets magiques font apparaître, mais exclut les monstres appelés à la rescousse (comme les animaux appelés par les lycanthropes). Dans les règles B/X de D&D, les monstres enchantés sont entre autre les squelettes, les zombies, les golems et les statues vivantes.
- **Monstre errant –** Tout monstre rencontré par un groupe qui n'a pas été préparé ou placé à l'avance par le MD.

- **Monstre magique (ou créature fantastique) –** Créatures fantastiques comme les harpies ou ayant des pouvoirs magiques comme les doppelgangers ou les dragons. Les monstres enchantés et les animaux géants ne sont pas des monstres magiques.
- **Moral –** Volonté d'une créature ou d'un personnage d'affronter le danger.
- **Niveau –** voir niveau du personnage, niveau du donjon, niveau d'expérience, niveau du monstre et niveau du sort.
- **Niveau d'expérience –** Indique la puissance et la compétence du personnage.
- **Niveau du donjon –** Indique la profondeur du donjon (sous terre), le danger augmentant proportionnellement avec cette profondeur.
- **Niveau du monstre –** Indique la puissance du monstre ; souvent égal au nombre de ses dés de vie.
- **Niveau du personnage –** voir niveau d'expérience.
- **Niveau du sort –** indique la difficulté et la puissance d'un sort.
- **Niveau nominal –** Le 9e niveau d'expérience.
- **pa –** Pièce d'argent. Il faut 10 pièces d'argent pour une pièce d'or.
- **pc –** Pièce de cuivre. Il faut 10 pièces de cuivre pour une pièce d'argent.
- **pe –** Pièces d'électrum. Il faut 2 pièces d'électrum pour une pièce d'or.
- **Personnage du joueur (ou PJ) –** Personnage contrôlé par le joueur à tout instant (pas un PNJ).
- **Personnage non joueur (ou PNJ) –** Tout personnage contrôlé par le MD, à l'exception d'un personnage de joueur qui a la malchance d'être temporairement charmé, désorienté ou trompé.
- **Personnes pouvant être charmées ou paralysées –** Les humains, les demi-humains, et les créatures humanoïdes telles qu'esprits follets, génies des eaux, gnolls, gnomes, gobelins, goblours, hobgobelins, hommes-lézards, hommes-poissons, kobolds, ogres, orques ou pixies.
- **Pièce (ou p) –** Unité de mesure pour les poids et les trésors dans les règles de D&D.
- **po –** Pièces d'or. Unité monétaire de référence dans une campagne de D&D.
- **Point de vie (ou pv) –** Nombre de points de dégâts qu'un personnage ou un monstre peut encaisser sans en mourir.
- **Points d'expérience (ou XP) –** Récompenses données aux personnages et représentant l'amélioration de leurs capacités et talents suite à leurs aventures.
- **Poix –** Substance goudronneuse qui brûle bien et qui est difficile à enlever ou éteindre.
- **Portée –** Distance maximum à laquelle un sort peut être jeté ou une attaque effectuée.
- **Porte-parole –** Joueur qui sert d'intermédiaire entre le MD et les autres joueurs (il informe le MD de ce que décide le groupe).
- **Porte secrète –** Une porte qui est cachée ou camouflée en quelque chose d'autre, la rendant ainsi difficile à trouver
- **pp –** Pièces de platine. Une pièce de platine vaut 5 pièces d'or.
- **Régénération –** Pouvoir de récupérer instantanément des points de vie perdus ou de faire repousser des membres sectionnés.
- **Rempart –** Ouvrage défensif constitué d'un talus incliné et généralement surmonté d'un mur ou d'un parapet.
- **Rencontre –** Face à face entre les personnages des joueurs et les monstres.
- **Rostre –** Pointe renforcée de métal construite à la proue d'un navire et utilisée pour éperonner les autres vaisseaux.
- **Round de combat –** Unité de temps valant 10 secondes, utilisée lors des combats entre les joueurs et les monstres.
- **Sanctuaire –** lieu ou site très important pour une religion.
- **Scénario –** Aventure ou série d'aventures centrées autour d'un thème commun.
- **Se replier en résistant –** Reculer lentement tout en continuant d'échanger des coups avec l'adversaire.
- **Suivant –** Un personnage non joueur qui participe à l'aventure au service d'un personnage de joueur.
- **Temps de jeu –** Temps "imaginaire" passé par les personnages durant le jeu, ne correspond pas au temps utilisé par les joueurs.
- **Terrain –** Tout élément topographique tel que les rivières, les montagnes, les déserts, etc.
- **Tir de projectiles –** Attaques dirigées contre des adversaires se trouvant à plus de 1,5 m effectuées en lançant des armes ou des projectiles, à l'exclusion des souffles et des sorts.
- **Tour de jeu –** Correspond à 10 minutes de temps de jeu, sert à mesurer le temps passé à explorer un lieu quelconque.
- **Trésor –** Toutes les richesses et objets magiques gardés par des monstres et trouvés par les aventuriers.
- **Vade Retro (Faire fuir les morts-vivants) –** Possibilité qu'a un clerc de faire fuir ou même détruire les monstres morts-vivants par le pouvoir de sa foi.
- **Volant –** habite ou se produit alors qu'il est dans les airs ou en vol.
- **XP –** Points d'expérience.
- **Zone d'effet –** L'espace ainsi que les créatures ou objets qui s'y trouvent et qui sont affectés par les effets d'un sort, d'un souffle, d'un objet magique ou de toute autre attaque qui peut toucher plusieurs cibles.

GUERRIERS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran	0	1d8	aucun
2	Guerrier	2.000	2d8	aucun
3	Maître d'armes	4.000	3d8	aucun
4	Héros	8.000	4d8	aucun
5	Bretteur	16.000	5d8	aucun
6	Myrmidon	32.000	6d8	aucun
7	Champion	64.000	7d8	aucun
8	Chevalier	120.000	8d8	aucun
9	Seigneur	240.000	9d8	aucun
10	Seigneur 10e niveau	360.000	9d8+2*	aucun
11	Seigneur 11e niveau	480.000	9d8+4*	aucun
12	Seigneur 12e niveau	600.000	9d8+6*	aucun
13	Seigneur 13e niveau	720.000	9d8+8*	aucun
14	Seigneur 14e niveau	840.000	9d8+10*	aucun

ELFES

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5	6
1	Vétéran/Médium	0	1d6	1	-	-	-	-	-
2	Guerrier/Devin	4.000	2d6	2	-	-	-	-	-
3	Maître d'armes/ Invocateur	8.000	3d6	2	1	-	-	-	-
4	Héros/ Thaumaturge	16.000	4d6	2	2	-	-	-	-
5	Bretteur/Magicien	32.000	5d6	2	2	1	-	-	-
6	Myrmidon/ Enchanteur	64.000	6d6	2	2	2	-	-	-
7	Champion/ Nécromancien	120.000	7d6	3	2	2	1	-	-
8	Chevalier/Sorcier	250.000	8d6	3	3	2	2	-	-
9	Seigneur/Mage	400.000	9d6	3	3	3	2	1	-
10	Seigneur/Mage 10e niveau	600.000	9d6+2*	3	3	3	3	2	-

MAGICIENS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5	6
1	Médium	0	1d4	1	-	-	-	-	-
2	Devin	2.500	2d4	2	-	-	-	-	-
3	Invocateur	5.000	3d4	2	1	-	-	-	-
4	Thaumaturge	10.000	4d4	2	2	-	-	-	-
5	Magicien	20.000	5d4	2	2	1	-	-	-
6	Enchanteur	40.000	6d4	2	2	2	-	-	-
7	Nécromancien	80.000	7d4	3	2	2	1	-	-
8	Sorcier	150.000	8d4	3	3	2	2	-	-
9	Mage	300.000	9d4	3	3	3	2	1	-
10	Mage 10e niveau	450.000	9d4+1*	3	3	3	3	2	-
11	Mage 11e niveau	600.000	9d4+2*	4	3	3	3	2	1
12	Mage 12e niveau	750.000	9d4+3*	4	4	3	3	3	2
13	Mage 13e niveau	900 000	9d4+4*	4	4	4	3	3	3
14	Mage 14e niveau	1.050.000	9d4+5*	4	4	4	4	3	3

TINIGENS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran tinigens	0	1d6	aucun
2	Guerrier tinigens	2.000	2d6	aucun
3	Maître d'armes tinigens	4.000	3d6	aucun
4	Héros tinigens	8.000	4d6	aucun
5	Bretteur tinigens	16.000	5d6	aucun
6	Myrmidon tinigens	32.000	6d6	aucun
7	Champion tinigens	64.000	7d6	aucun
8	Constable	120.000	8d6	aucun

CLERCS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5
1	Acolyte	0	1d6	-	-	-	-	-
2	Initié	1.500	2d6	1	-	-	-	-
3	Prêtre (Prêtresse)	3.000	3d6	2	-	-	-	-
4	Abbé (Abbesse)	6.000	4d6	2	1	-	-	-
5	Vicaire	12.000	5d6	2	2	-	-	-
6	Curé	25.000	6d6	2	2	1	1	-
7	Évêque	50.000	7d6	2	2	2	1	1
8	Archevêque	100.000	8d6	3	3	2	2	1
9	Patriarche (Matriarche)	200.000	9d6	3	3	3	2	2
10	Patriarche (Matriarche) 10e niveau	300.000	9d6+1*	4	4	3	3	2
11	Patriarche (Matriarche) 11e niveau	400.000	9d6+2*	4	4	4	3	3
12	Patriarche (Matriarche) 12e niveau	500.000	9d6+3*	5	5	4	4	3
13	Patriarche (Matriarche) 13e niveau	600.000	9d6+4*	5	5	5	4	4
14	Patriarche (Matriarche) 14e niveau	700.000	9d6+5*	6	5	5	5	4

Clerc contre Morts-Vivants (Vade Retro)

Niveau du clerc	Squelettes	Zombies	Goules	Nécro-phages	Apparitions	Momies	Spectres	Vampires
1	7	9	11	–	–	–	–	–
2	F	7	9	11	–	–	–	–
3	F	F	7	9	11	–	–	–
4	D	F	F	7	9	11	–	–
5	D	D	F	F	7	9	11	–
6	D	D	D	F	F	7	9	11
7	D	D	D	D	F	F	7	9
8	D	D	D	D	D	F	F	7
9	D	D	D	D	D	D	F	F
10	D	D	D	D	D	D	D	F
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

VOLEURS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Apprenti	0	1d4	aucun
2	Pied feutré	1.200	2d4	aucun
3	Brigand	2.400	3d4	aucun
4	Vide-gousset	4.800	4d4	aucun
5	Monte-en-l'air	9.600	5d4	aucun
6	Cambrioleur	20.000	6d4	aucun
7	Escroc	40.000	7d4	aucun
8	Voleur	80.000	8d4	aucun
9	Maître-voleur	160.000	9d4	aucun
10	Maître-voleur 10e niveau	280.000	9d4+2*	aucun
11	Maître-voleur 11e niveau	400.000	9d4+4*	aucun
12	Maître-voleur 12e niveau	520.000	9d4+6*	aucun
13	Maître-voleur 13e niveau	640.000	9d4+8*	aucun
14	Maître-voleur 14e niveau	760.000	9d4+10*	aucun

Facultés spéciales des voleurs

Niveau	Crochetage	Détecter/Désamorcer les pièges	Vol à la tire*	Déplacement silencieux	Escalade	Dissimulation dans l'ombre	Perception des bruits
1	15	10	20	20	87	10	1-2
2	20	15	25	25	88	15	1-2
3	25	20	30	30	89	20	1-3
4	30	25	35	35	90	25	1-3
5	35	30	40	40	91	30	1-3
6	45	40	45	45	92	35	1-3
7	55	50	55	55	93	45	1-4
8	65	60	65	65	94	55	1-4
9	75	70	75	75	95	65	1-4
10	85	80	85	85	96	75	1-4
11	95	90	95	95	97	85	1-5
12	96	95	105**	96	98	90	1-5
13	97	97	115**	98	99	95	1-5
14	99	99	125**	99	99	99	1-5

* Les chances de succès sont réduites de 5% pour chaque niveau que possède la victime au-dessus du 5e. Ainsi, un voleur du 7e niveau qui tenterait un vol à la tire sur un guerrier du 10e niveau n'aurait que 30% de chances de réussir (55 – 25 = 30).

** Une fois qu'un voleur atteint le 12e niveau, il réussit "automatiquement" tout vol à la tire sur des personnages de bas niveau. Le MD devrait toutefois conserver un risque minimum d'échouer de 1%, et ceci quel que soit le niveau du voleur.

NAINS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran nain	0	1d8	aucun
2	Guerrier nain	2.200	2d8	aucun
3	Maître d'armes nain	4.400	3d8	aucun
4	Héros nain	8.800	4d8	aucun
5	Bretteur nain	17.000	5d8	aucun
6	Myrmidon nain	35.000	6d8	aucun
7	Champion nain	70.000	7d8	aucun
8	Chevalier nain	140.000	8d8	aucun
9	Seigneur nain	270.000	9d8	aucun
10	Seigneur nain 10e niveau	400.000	9d8+3*	aucun
11	Seigneur nain 11e niveau	530.000	9d8+6*	aucun
12	Seigneur nain 12e niveau	660.000	9d8+9*	aucun

CLERC

Niveau du clerc	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	12
9-12	6	7	9	11	9
13-16	3	5	7	8	7

ELFE

Niveau de l'elfe	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-3	12	13	13	15	15
4-6	10	11	11	13	12
7-9	8	9	9	10	10
10	6	7	8	8	8

GUERRIER

Niveau du guerrier	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
Homme normal	14	15	16	17	17
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13-15	4	5	6	5	8

MAGICIEN

Niveau du magicien	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	8	9	8	11	8

NAIN / TINIGENS

Niveau du nain / du tinigens	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8
10-12*	2	3	4	4	6

*(Nain seulement)

VOLEUR

Niveau du voleur	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-4	13	14	13	16	15
5-8	12	13	11	14	13
9-12	10	11	9	12	10
13-16	8	9	7	10	8

ATTAQUES DES PERSONNAGES

Niveau et Classe du Personnage			Nombre requis sur 1d20 pour toucher la Classe d'Armure indiquée												
GUERRIERS*	**CLERCS****	**MAGICIENS**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**	**-3**
homme normal			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
1-3	1-4	1-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
4-6	5-8	6-10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
7-9	9-12	11-15	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10-12	13-16	16-20	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
13-15	17-20	21-25	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

* ainsi que les Elfes, Nains et Tinigens

** ainsi que les Voleurs

ATTAQUES DES MONSTRES

Dés de Vie des Monstres	Classe d'Armure du défenseur 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1+ jusqu'à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
2+ jusqu'à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3+ jusqu'à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
4+ jusqu'à 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5+ jusqu'à 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6+ jusqu'à 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7+ jusqu'à 9	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
9+ jusqu'à 11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
11+ jusqu'à 13	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13+ jusqu'à 15	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15+ jusqu'à 17	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
17+ jusqu'à 19	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19+ jusqu'à 21	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
21+ ou plus	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8

Portée des tirs de projectiles

Type d'Arme	PORTÉES (en mètres) Courte (+l)	Moyenne (0)	Longue (-1)
Arbalète	1,5 - 24	24 - 48	48 - 72
Arc court	1,5 - 15	15 - 30	30 - 45
Arc long	1,5 - 21	21 - 42	42 - 63
Fronde	1,5 - 12	12 - 24	24 - 48
Marteau* ou Hachette* ou Dague*	1,5 - 3	3 - 6	6 - 9
Huile* ou Eau Bénite*	1,5 - 3	3 - 9	9 - 15
Javelot*	1,5 - 9	9 - 18	18 - 27
Épieu*	1,5 - 6	6 - 12	12 - 18

* armes à lancer

TABLE DES MATIÈRES

DONJONS & DRAGONS®

Recueil des règles B/X

Avec les règles de Donjons & Dragons, vous endossez le rôle de personnages évoluant dans un monde fantastique où la magie est réelle et dans lequel les héros partent à l'aventure et entreprennent des missions dangereuses en quête de fortune et de gloire. Les personnages acquièrent de l'expérience en surmontant les dangers et en rapportant des trésors. Leur puissance et leurs compétences augmentent à mesure qu'ils gagnent en expérience.

Ce recueil réunit en un seul ouvrage les règles de Base et Expert de Donjons & Dragons édition 1981 (appelée édition B/X). Grâce à la simplicité et à la clarté de ses règles, il satisfera aussi bien les joueurs débutants que les plus aguerris. Ce livre contient tout le nécessaire pour que vous puissiez faire évoluer vos personnages depuis le 1er niveau jusqu'au 14e niveau, aussi bien dans de sombres donjons que dans les grands espaces des contrées sauvages, ainsi que plus de 200 monstres, des listes d'équipement et aussi d'objets magiques, et même des règles pour gérer les aventures maritimes.

Avec cet ouvrage, replongez-vous dans les débuts du jeu de rôle avec le plus célèbre et ancien d'entre tous, DONJONS & DRAGONS®

